
AÑO XI - TERCERA ÉPOCA - Número 7
INCLUYE CD-ROM
595 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
SUPLEMENTO 16 PÁGINAS
El verano de SEGA
Tres soluciones para tres aventuras geniales
Daedalus Encounter,
Are You Afraid of the Dark?
y Full Throttle
Virtual Pool
Carambola de lujo de Interplay
FADE TO BLACK
El secreto mejor guardado de Delphine
HOBBY PRESS
8 426239 020312 00007



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Paz Garnica

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
José C. Romero (Traducciones)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera
Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Fernando Herrera
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Javier Sánchez
Santiago Erice
Rafael Rueda
Pablo Fernández

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

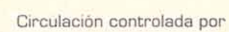
Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.


Circulación controlada por 

sumario

Año XI - Tercera época - Número 7 - Agosto 1995 - 595 ptas.(IVA incluido)

7



Editorial

Agosto. El calor, el descanso, las vacaciones, la playa... todo parece dispuesto para vivir una aventura. Y eso pensábamos cuando, el mes pasado, nos decidimos a incluir un CD en Micromanía. Toda una aventura con la que pretendíamos satisfacer una demanda cada vez más fuerte de todos los lectores.
Pues bien, ¿qué mejor manera de continuar una aventura que, precisamente, con la aventura? Para no liar demasiado las cosas, os diremos que en este número hemos preparado una aplicación muy, pero que muy especial, dedicada al género que más pasiones levanta: la aventura gráfica. Historia, demos, soluciones...
Pero claro, un CD no hace una revista y todos estaríais esperando como agua de mayo –o de agosto, según se mire– la nueva portada, las nuevas previews, los nuevos juegos, los nuevos reportajes. Pues de todo eso hay un poco, y más.
Comencemos por la portada. «Fade to Black» es la última obra maestra de Delphine. Un juego capaz de hacer que lo que antes se conocía como aventura, no sea sino un simple intento de entretener al personal, y es que la compañía francesa ha echado el resto para ofrecer algo realmente impresionante. No basta con contemplar una sencilla imagen. Hay que jugarlo, hay que vivirlo. Pero hay que esperar. Por lo menos, hasta el otoño, para disfrutar de este magnífico programa. Mientras tanto, podemos ir haciendo tiempo leyendo los extensos reportajes que hemos dedicado a dos compañías punteras: SCi y Psygnosis. Nuestros corresponsales viajaron al mismo corazón de estas dos prestigiosas casas, para contemplar en directo la evolución de sus nuevos y más revolucionarios proyectos. Toda una delicia de programas.
Para continuar, podemos hacerlo con las soluciones de tres aventuras espectaculares, entre las que sobresale, claro está, «Full Throttle». LucasArts, más salvaje que nunca, en compañía de los terrores de la noche, en un encuentro en la tercera fase. Bueno, más o menos.
Y si aún no estáis satisfechos, quedan muchas más secciones por repasar. Claro que, el mes que viene, volveremos puntuales a la cita con más, y posiblemente hasta mejores, jugosas novedades. Hasta entonces, felices vacaciones.

LA HISTORIA MÁS GRANDE

El género de videojuegos que más éxito ha tenido desde hace unos años ha sido, sin duda, el de las aventuras gráficas. Desde que aparecieran en nuestro país a mediados del año 1990, el número de aficionados ha ido creciendo sin parar. Multitud de títulos han ido apareciendo en el transcurso de estos seis años, algunos con mayor fortuna que otros, pero con una característica común en todos ellos: llevar al jugador a un universo nuevo y espectacular, en el que realmente pudiera sentirse en la piel del héroe –o la heroína– que protagonizaba el programa. Después de todo este tiempo, pensamos que es bueno echar la vista atrás y recordar las aventuras que han hecho historia por uno u otro motivo. En la aplicación que os presentamos este mes, hemos recopilado las 55, si no mejores, sí las más interesantes y que por alguna razón han dejado huella en la historia de este tipo de programas. Os ofrecemos todo tipo de información acerca de cada una de las aventuras, desde los datos más esenciales –fecha de salida en España, compañía, idioma en el que está...– hasta todos los pasos que hay que dar para resolverlas, pasando por el argumento, un comentario crítico sobre ella e incluso la demo de algunas de ellas.

Cómo arrancar el CD-ROM

Tenéis en vuestras manos el segundo CD-ROM de Micromanía. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis una aplicación de las aventuras gráficas más importantes y significativas de los últimos seis años.

Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.1 de Windows, o superior. Para un funcionamiento óptimo del programa, se recomienda un procesador 486 DX con 8 Megas de RAM y lector de CD-ROM de doble velocidad.
Para comenzar, entra en la unidad del CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador teclea D:) y teclea INSTALAR. Pulsa ENTER y sigue las instrucciones que se ofrecen en pantalla para una correcta puesta en marcha del CD-ROM.

Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.

La aplicación está dividida en cinco grandes grupos: Antecedentes, Línea Histórica, La Aventura Americana, Una Ventana al Futuro y Clasificaciones, a los que podemos acceder desde cualquier parte de la aplicación. A continuación os explicamos lo que podréis encontrar en cada uno de estos apartados.

ANTECEDENTES

A pesar de que las aventuras gráficas no vieron la luz de forma ofcial en nuestro país hasta el año 1990, lo cierto es que tiene sus orígenes hace cerca de treinta años. En este apartado encontraréis un completo documento en el que se explican los orígenes de este género tan importante en la historia de los videojuegos. Desde las primeras aventuras compuestas únicamente por texto, hasta las más modernas en las que el vídeo digitalizado está presente a lo largo de toda la historia. Todo ello acompañado de imágenes de los juegos más representativos, que van apareciendo conforme avanza el texto, o si lo deseáis, utilizando los carretes de fotos.



LÍNEA HISTÓRICA

Los seis años de historia de las aventuras gráficas en España están recogidos en este apartado, en el que se da un repaso año por año a las aventuras que han ido apareciendo en nuestro país, ilustrado con imágenes de algunos de los programas. Nada más entrar en este menú, en la parte derecha de la pantalla aparece



Servicio de atención al usuario

En previsión de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.
Podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

JAMÁS CONTADA

un listado con los diferentes años, pudiendo nosotros seleccionar el que deseemos. Cuando lo hayamos hecho, esta ventana desaparecerá, convirtiéndose en un reloj de arena, y dejando paso a otra en la que se cuenta brevemente la evolución del año en curso. Podemos cambiar de año seleccionando el icono del reloj o, si lo deseamos, hacer que aparezca un listado con las aventuras de ese año pulsando el icono en forma de libros en la parte superior izquierda.

LA AVENTURA AMERICANA

Sin duda, si no llega a ser por los "estates" ahora mismo no podríamos estar hablando de las aventuras gráficas como un tipo de juego mayoritario. No en vano, en los Estados Unidos se han realizado –y se seguirán realizando– los mejores programas, y son sus juegos los que primero llegaron a nuestro país abriendo un mercado al que pocos le daban posibilidades de triunfar. Es en este apartado en el que se da un repaso a los programas que han hecho historia y que tuvieron como origen los Estados Unidos. Junto con el texto se acompaña una serie de imágenes relativas a estos programas que se irán visualizando conforme el texto avance o, si lo preferís, utilizando los carretes que se encuentran debajo de la pantalla de imagen.

UNA VENTANA AL FUTURO

Sin duda, el futuro nos deparará grandes sorpresas. Es más. En la actualidad, ya podemos ver un avance de lo que nos espera dentro de unos años: unos gráficos impresionantes que hacen que el jugador se sienta dentro de la aventura y una línea argumental cada vez más cuidada, consiguiendo que el juego se parezca más a una película. En esta parte de la aplicación encontraréis nuestra opinión respecto a lo que encontraremos en pocos años, así como una evolución de lo que eran las aventuras antes y lo que son ahora, acompañado con imágenes de algunos programas que, como en los anteriores casos, podréis visualizar con la ayuda de los carretes o automáticamente según avanza el texto.

CLASIFICACIONES

Las cincuenta y cinco aventuras que se encuentran contenidas en el programa se encuentran clasificadas de acuerdo a tres criterios: compañías –se encuentran las más importantes, LucasArts, Sierra, Psygnosis...–, tipo de juego –terror, comedia, fantasía, espionaje...– y orden alfabético. En cada uno nos aparecerá en pantalla un listado de las aventuras siguiendo uno de los criterios antes mencionado, y al pasar el cursor por dicho listado y pulsar en uno de los programas iremos a la Ficha Técnica del programa correspondiente.



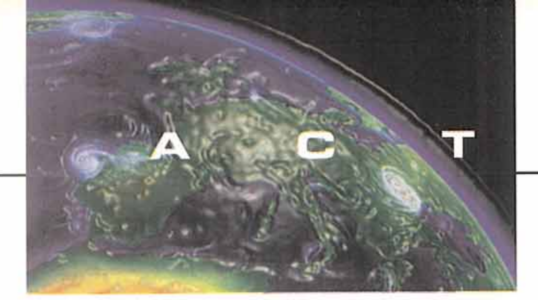
FICHA TÉCNICA



El grueso de la aplicación se encuentra en este apartado, al que únicamente podemos acceder a través de los listados de clasificaciones o a través de la Línea Histórica. En ella, podemos encontrar los datos más importantes de cada programa: compañía que lo realizó, el año de publicación en España, idioma, tipo de juego, los requisitos mínimos de PC y una puntuación de 0 a 100 indicada por una barra de color rojo. También disponemos de un texto en el que se recoge el argumento del programa, un comentario crítico, la solución completa del mismo –que puede ser impresa– y, en su caso, un comentario de la versión en CD-ROM, así como una demo del programa si los hubiere. También podemos encontrar un número de pantallas que oscila entre 10 y 20 según el juego y un vídeo de algunos momentos de la aventura en algunos casos.





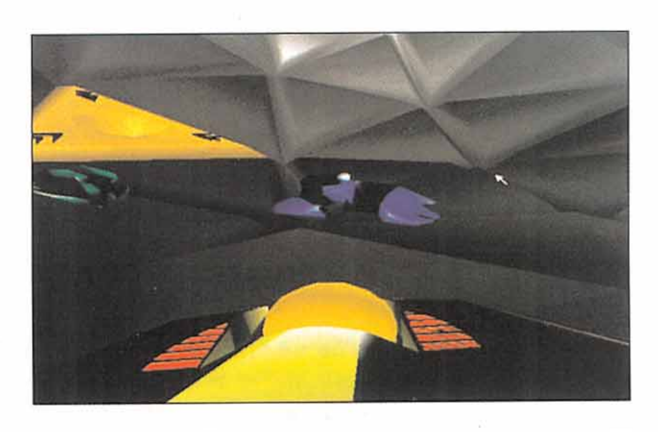


LA REALIDAD VIRTUAL LLEGA AL PC

Locus

ESTA VEZ, EL TITULAR NO ES UN SÍMIL, NI UNA EXAGERACIÓN. LOS PRIMEROS JUEGOS R.V. EXPRESAMENTE DISEÑADOS PARA PC Y MAC ESTÁN EN CAMINO. LA FECHA APROXIMADA DE APARICIÓN EN EL MERCADO INTERNACIONAL SERÁ EL TERCER TRIMESTRE DE ESTE MISMO AÑO. LA COMPAÑÍA RESPONSABLE ES ZOMBIE, UNA JOVEN EMPRESA AFINCADA EN SEATTLE. Y EL NOMBRE DEL PROGRAMA –EL PRIMER PROGRAMA– ES «LOCUS». UN JUEGO QUE HARÁ HISTORIA.







ZOMBIE
En preparación: PC CD-ROM, MAC CD-ROM, PLAYSTATION

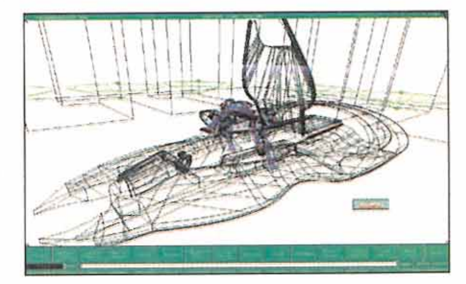
TECNOLOGÍA (LOCUS)

- *Render en tiempo real de estructuras poligonales (2000 polígonos/s con sombreado gouraud).*
- *Resolución: 320 x 200 y 640 x 480 (a un mínimo de 15 fps).*
- *Sonido y música General MIDI.*
- *Efectos sonoros (WAV, 22 KHz).*
- *Audio 3D.*

PLATAFORMAS

- *MPC II: 486 DX2/66 o superior, 8 MB RAM, lector doble velocidad (2X), tarjeta de sonido 16 bit, tarjeta VGA.*
- *DOS y Windows 95. Versión PlayStation en 1996.*
- *Soportes VR: Forte VFX-1, Virtual i-O i-glasses!, Victor Maxx CyberMaxx, dispositivos Pro 7th Sense.*
- *Tarjetas de sonido: Soundblaster, Gravis, Roland.*
- *Soporta tarjetas gráficas aceleradoras 3D.*
- *Ratón y Joystick.*

Algunos de los juegos tecnológicamente más sofisticados de todos los tiempos, como «Magic Carpet» o «Flight Unlimited», han sido de los primeros en incorporar opciones de soporte de dispositivos RV para su control.
Sin embargo, el gran handicap con que siempre se han encontrado estos, y otros programas domésticos, ha sido el elevado precio de los periféricos existentes, sin contar, claro está, con la dificultad añadida de la accesibilidad de los usuarios a estos dispositivos, fuera de países como los Estados Unidos.
Todos estos obstáculos no han significado nada para Zombie, una empresa norteamericana que está desarrollando el primer juego específicamente diseñado para soportes RV, y que ya hace previsiones sobre títulos futuros, de idéntico corte.



«Locus» es el nombre de un programa que puede hacer historia en el software. Se trata de una competición deportiva con un diseño futurista, en la que los participantes deben manejar unas esferas por medio de controles electromagnéticos, intentando hacer un gol en el marco defendido por el adversario.
Las opciones de juego de «Locus» permiten la participación de dos jugadores vía modem o red, o de un único usuario en liza contra doce equipos diferentes, controlados por el ordenador, y dotados de inteligencia artificial.
Sin embargo, «Locus» es sólo la punta del iceberg de los proyectos de Zombie, que está trabajando en diversos programas para plataformas como Pentium, PowerPC, PlayStation, 3DO, Saturn, 32X, Ultra 64 o Jaguar.
Nombres como «Ice & Fire», «ZPG» o «Nemesis» –la próxima aventura de la saga de Zork, en desarrollo para Activision– verán muy pronto la luz. Por ahora, las que aquí veis son las primeras imágenes de «Locus», y de los juegos de Zombie, en general, pero muy pronto nos llegarán nuevas sorpresas.

Flash

ORIGINALES 3D

PO'ed




ANY CHANNEL
3DO
Disponible: OTOÑO 95

3DO SE SUBE AL CARRO DE LOS ARCADES 3D, SIGUIENDO LA ESTELA DEL SIEMPRE PRESENTE «DOOM». ANY CHANNEL, LA PRODUCTORA DEL JUEGO, SIN EMBARGO, ESTÁ SIENDO CAPAZ DE INTRODUCIR LAS INNOVACIONES SUFICIENTES COMO PARA HACER DE «PO'ED» UN CD LO BASTANTE ORIGINAL ENTRE LOS JUEGOS DE SIMILARES CARACTERÍSTICAS, EN TODO EL UNIVERSO DE LOS 32 BITS.

Tras casi dos años de trabajo, «PO'ed» está prácticamente finalizado. Un título que combina toda la esencia de un género que nació de la mano de Apogee e id Software, con la originalidad a la que, por fuerza, se ve abocado el 3DO al carecer de referentes, como sus más directos competidores, en el mundo de la recreativa o versiones de programas anteriores.
Los integrantes de Any Channel no niegan la influencia de «Doom» y sus múltiples clónicos, aunque «PO'ed» va más allá, ofreciendo múltiples niveles, pisos y alturas en cada una de las cuarenta fases que conformarán la versión final del juego. Tal es así, que el programa incluye dos modos de desplazamiento del personaje protagonista: a pie y montado en un jetpack. Gracias a este último, puede, fácilmente, acceder a cualquier nivel, evitando escaleras y ascensores, con una sensación de tridimensionalidad increíblemente real.
El resultado va a ser un juego en el que la linealidad brillará por su ausencia, contando con una libertad total de movimientos, en un universo 3D en el que, claro está, nuestra misión será "freír" a los aliens de turno con armas de todo tipo, a cual más destructiva y espectacular. Un concepto nada original, pero que se está plasmando de manera totalmente innovadora en el 3DO. En otoño, comprobaremos si las expectativas se han cumplido.





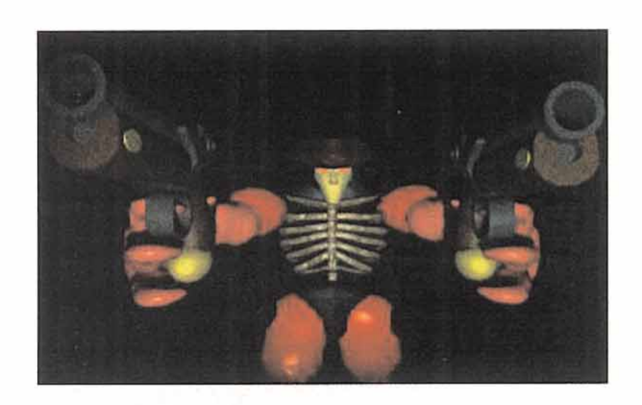
«Speed Haste», «Trauma» y «Turbo Boosters» son tres de los nueve juegos que están siendo desarrollados por equipos españoles de programación, y que verán la luz en los próximos meses, bajo el sello de Friendware. Además, Friendware está en tratos para la distribución a nivel internacional de todos estos programas. Esperemos que todo llegue a buen puerto, y el software nacional pueda tomar ese impulso definitivo, que le catapulte al lugar que merece en el panorama mundial.

Microprose afirma que en otoño estará disponible la segunda parte del «Formula 1 Grand Prix» de Geoff Cramond. Tras múltiples rumores y desmentidos, esta es la fecha que se ha dado como oficial. El juego presenta numerosas mejoras a nivel técnico, frente a su predecesor, aunque también se comenta que el Pentium va a ser el soporte ideal para este esperado programa.

Gremlin se apunta a la moda del deporte rey y anuncia la disponibilidad de «Actua Soccer» para PlayStation, y el desarrollo del juego para PC CD. Las mejores bazas del programa se encuentran en sus realistas animaciones y movimientos, para los que se han empleado técnicas de "motion capture".

*Gremlin anuncia «Fatal Racing» para PC CD, un programa en una línea muy parecida a la del «Ridge Racer» de Namco para PlayStation.
El juego presenta multitud de circuitos y coches en los que se aplican técnicas de render en tiempo real, tal y como ocurre con el mencionado juego para la máquina de Sony. Lo que está por ver es si Gremlin conseguirá que la calidad gráfica no influya en la jugabilidad ni en la velocidad de la acción.*

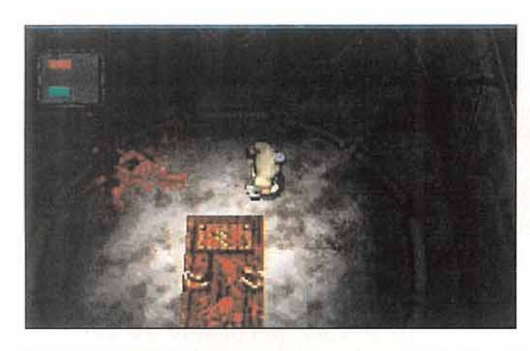
VIOLENCIA DESATADA

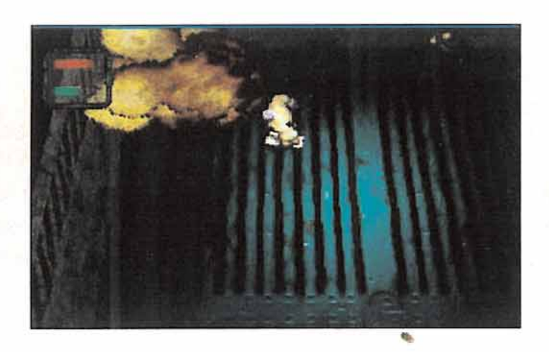


Loaded

GREMLIN INTERACTIVE NO DESCANSA. PREPARANDO LA CAMPAÑA DE OTOÑO, CON VARIOS TÍTULOS EN DESARROLLO PARA PC CD-ROM Y PLAYSTATION, UNO DE LOS PRIMEROS EN LLEGAR HASTA NOSOTROS SERÁ «LOADED». TODO UN EJERCICIO DE VIOLENCIA PARA LA MÁQUINA DE SONY, QUE LLENARÁ LAS PANTALLA DE UNA ACCIÓN BRUTAL, Y QUE POSEERÁ ALGUNAS DE LAS MÁS IMPRESIONANTES SECUENCIAS RENDERIZADAS DESARROLLADAS POR LA COMPAÑÍA BRITÁNICA.









GREMLIN
En preparación: **PLAYSTATION**
Lanzamiento: **OTOÑO 95**





Si «Loaded» tuviera una perspectiva frontal, en primera persona, estaríamos hablando de un nuevo clónico de «Doom», ya que posee todas y cada una de las características del juego de id: acción a raudales, un armamento tan variado como imaginativo, unas premisas similares –disparar a todo lo que se mueva, y a lo que no, también–, múltiples niveles y, de propina, unas secuencias renderizadas que quitan el hipo.
Sin embargo, en Gremlin han optado por una perspectiva cenital para uno de los arcades más desternillantemente violentos que verán nuestros ojos este otoño.
La acción se ambienta en una prisión estelar, en la que una banda de sanguinarios mercenarios han decidido pasar unas alegres vacaciones escapando de sus celdas y arrasando todo cuanto encuentran a su paso. Nuestra misión será, a lo largo de las doce fases del juego, acabar con ellos de la forma más limpia y rápida posible.
«Loaded», por las informaciones recibidas, puede no ser el juego más original de la historia, pero, sin duda, será uno de los proyectos para PlayStation que habrá que seguir más de cerca, de aquí a unos meses.
Una calidad técnica excepcional y una adicción a prueba de bomba –quizá, nunca mejor dicho– serán las cualidades que pueden convertir a «Loaded» en uno de los grandes éxitos de Gremlin para la nueva temporada.

Activision continúa en la brecha

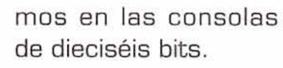
Es una de las compañías más veteranas del panorama internacional. Y su deseo es seguir manteniéndose en la brecha. Tras su último y más sonado éxito, «Pitfall», para Mega Drive y Super Nintendo, Activision está trabajando en nuevos programas, que abarcan formatos tan novedosos como Windows 95. Estos son los más inmediatos proyectos de la compañía para los próximos meses.





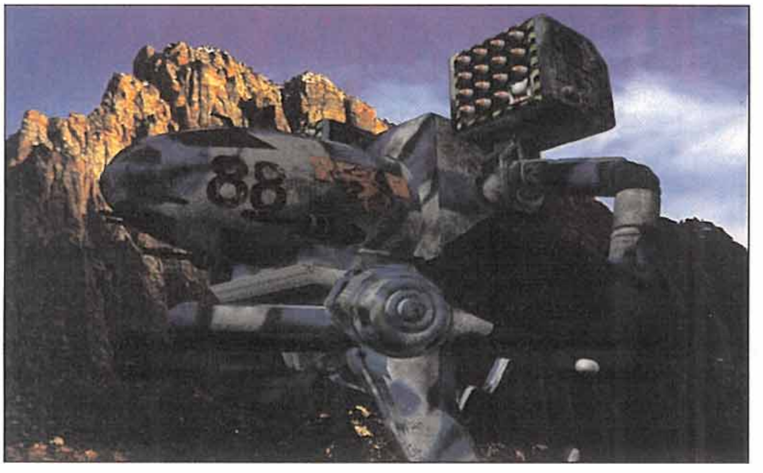


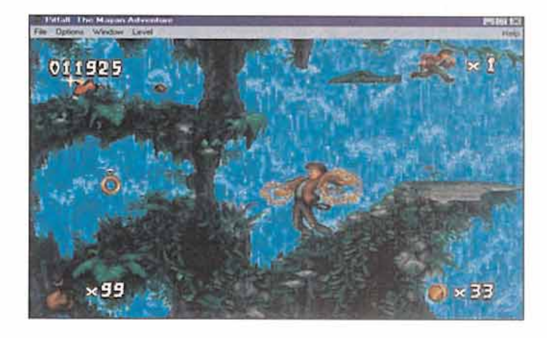
El primero de ellos, para Windows 95, y versión del título anteriormente citado es «Pitfall». La, en principio, prevista versión de PC (DOS), ha acabado convirtiéndose en uno de los programas que apoyarán el novedoso sistema operativo de Microsoft. Un juego en el que las plataformas se constituyen en el verdadero protagonista, y que posee unas animaciones excepcionales, como sus homónimos en las consolas de dieciséis bits.



Pero «Pitfall» es sólo la punta del iceberg de Activision.

Otra de las novedades que muy pronto tendremos a nuestra disposición es «Shanghai: Great Moments». Una especie de "remix" del conocido juego de puzzles, actualizado y mucho más sofisticado que sus predecesores, incluyendo vídeo digital y múltiples animaciones.

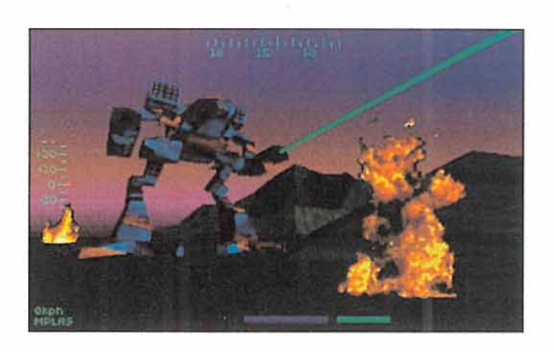




«Mech Warrior 2» es otro de los juegos que Activision lanzará en breve. Aparte de continuación de «Mech Warrior», y con gigantescos robots como personajes principales de una historia ambientada en un universo futurista y caótico, es el primero de una serie de juegos específicamente diseñados para jugar en red y vía modem. A «Mech Warrior 2» le seguirán «The Great Game» y «Hockeydrome», actualmente en desarrollo.

A partir de este mismo otoño comenzarán a llegar todos estos títulos a nuestro país, casi con total seguridad.







EN BUSCA DEL ESTRELLATO

Spot goes to Hollywood

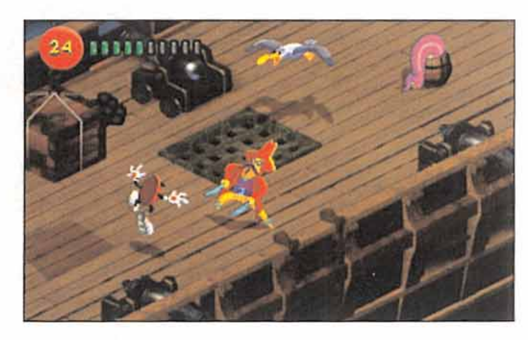


Uno de los personajes más populares en Mega Drive y Super Nintendo regresa en una aventura que le lleva hasta el corazón del star system. «Spot Goes to Hollywood» es uno de los últimos programas de Virgin que se sube al carro de PlayStation y Saturn, contando también con versiones para las consolas de dieciséis bits. Su aparición se prevé para finales de año y, con toda probabilidad, cosechará un éxito similar al de su predecesor.









Un universo en el que los escenarios de las películas se convierten en el mundo real, es el que espera a Spot en las nuevas aventuras que Virgin está preparando con el redondo personajillo, para los próximos meses. En principio, Saturn y PlayStation serán los formatos en que se lance «Spot Goes to Hollywood», para más tarde seguirles los dieciséis bits.

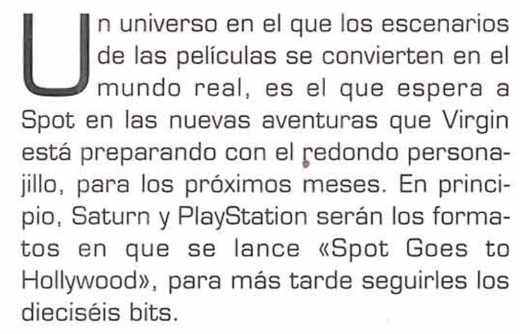
Las novedades son numerosas y muy interesantes en el juego, al compararlo con las versiones precedentes en que Spot aparecía como protagonista. Las plataformas reaparecen, aunque de una forma un tanto particular. El cambio de perspectiva 2D a una 3D isométrica, con decorados renderizados, es el aspecto más evidente y destacable de «Spot Goes to Hollywood». Decorados que se asocian rápidamente con films como «Jurassic Park», «Aliens» o «Indiana Jones». Y es que el punto más famoso de la historia del soft se convierte en protagonista, involuntario, eso sí, de algunas de las escenas más famosas del celuloide.

Un apartado especialmente cuidado está siendo –resulta fácil de suponer– la animación de los personajes. Si en «Cool Spot» los movimientos constituían uno de los puntos fuertes del juego, en «Spot Goes to Hollywood» la calidad lograda es de sobresaliente.

Según parece en Virgin tienen muy claro que el éxito que ya consiguió tan curioso personaje en épocas pasadas se va a repetir en sus nuevas andanzas. Nosotros tendremos que esperar hasta finales de año para ver si es cierto.



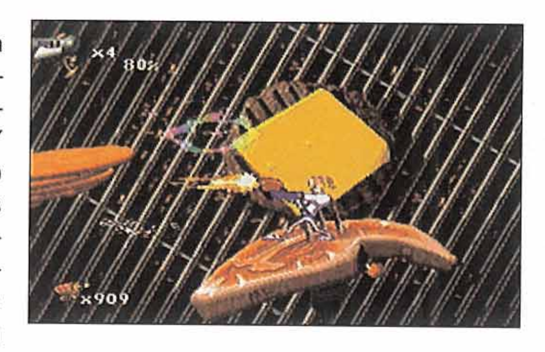




¡HA VUELTO!

Earthworm Jim 2

SHINY ENTERTAINMENT/VIRGIN
En preparación: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO ARCADE**



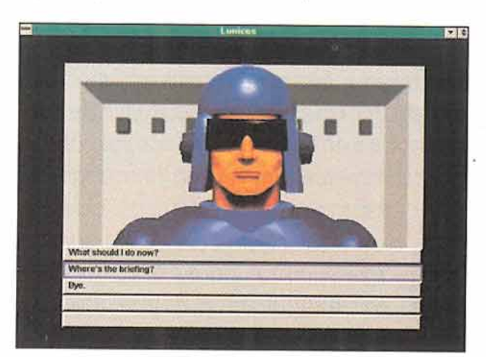
Es, sin lugar a dudas, el gusano más famoso del mundo. Y quizá también uno de los héroes más atípicos de la historia. Un traje con superpoderes tuvo la culpa de que esta inocentona lombriz se convirtiera en protagonista de uno de los más apabullantes arcades de la pasada temporada.
Ahora, Dave Perry y su equipo han retomado al carismático personaje para realizar una segunda parte que, aunque parezca increíble, llega a superar a su antecesor en casi todo: muchas más fases, un diseño aún más delirante, animaciones super trabajadas, gráficos brillantes, sonido de fábula... «Earthworm Jim 2» llega pegando fuerte y hará su espectacular aparición en Octubre.

AVENTURA EN EL ESPACIO

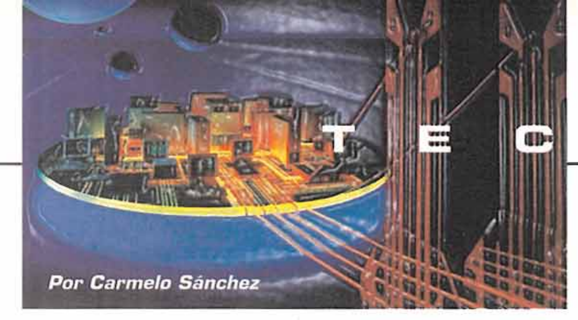
Lunicus

CYBERFLIX/VIACOM
En preparación:
PC CD-ROM

Lunicus es el nombre de una estación espacial de la que depende el destino de la humanidad. Una invasión extraterrestre está a punto de producirse en el planeta Tierra, y sólo los humanos de Lunicus pueden evitar el desastre. La causa de todo se encuentra en un artefacto alienígena descubierto por casualidad, en el que se encontraron documentos gráficos que datan de la época jurásica. Pero la apertura de este artefacto provocó la alarma, que alertó a la antigua y avanzada civilización alienígena de que alguien había entorpecido su proyecto.



Esta aventura de Cyberflix y Viacom, en 3D, para Windows, aparecerá en España en septiembre, y viene avalada por Paramount Interactive.





CD-R1002, CD-R2000 y CDR-4000

Grabadoras de CD-ROM

Fabricante: **SMART & FRIENDLY**



Cualquier producción multimedia extensa que se precie necesita de una gran capacidad de almacenamiento para los minutos de vídeo y audio que incluye, así como para las ingentes cantidades de datos que maneja. Grabar una aplicación multimedia en disquetes es completamente descabellado, por lo que el CD-ROM se perfila como la solución ideal para este propósito.

Las unidades grabadoras de CD-ROM se acercan cada vez más al gran público, y dentro de relativo poco tiempo estarán económicamente al alcance de cualquiera. Una de las empresas en dar el primer paso ha sido Smart & Friendly, con su línea de productos que cubren tanto aspectos domésticos como profesionales. Con ellos, en un CD-R –CD grabable– se pueden grabar sonido, datos o programas, y dicho disco podrá ser usado como un CD de audio, CD-i, Photo-C, Video CD, CD-ROM/XA, o CD-ROM normal, ya que el grabador reproduce todos estos formatos.

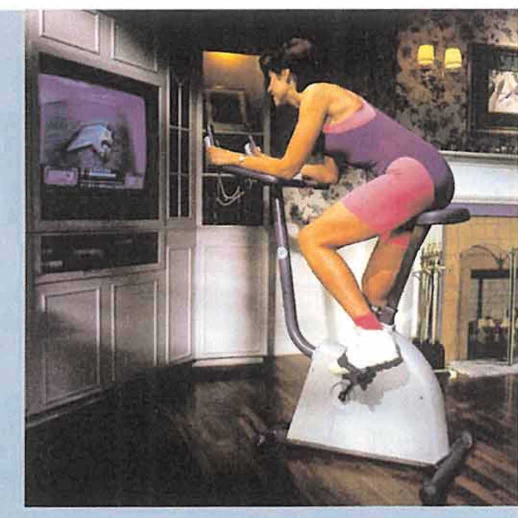
El modelo más básico, el CD-R1002, opera tanto a simple como a doble velocidad, soporta los formatos antes mencionados, tiene una memoria buffer de 1 MB, y un tiempo de acceso medio de 300 ms. Puede usar tanto CD-R de 12 cm. (63 y 74 minutos) como de 8 cm. (18 y 21 minutos) con un ratio de transferencia de 4 MB/seg. en modo sincrono gracias a su interfaz SCSI-2. El modelo CD-R2000 es idéntico, salvo que tiene 2 MB de buffer y un ratio de transferencia mayor. El último modelo, el CD-R4000, es de cuádruple velocidad, y se considera ya para usos profesionales.

Estos productos se distribuyen en España por medio de UMD S.A. (94-4762993).

LIFECYCLE

Bicicleta estática

Fabricante: **LIFEFITNES**



No, no hemos cambiado la temática de la revista; sólamente nos hacemos eco de las más variadas formas de entretenimiento que puedan existir en el mundillo microinformático. En Life Fitness tuvieron la misma idea, y se les ocurrió en combinación con Nintendo, que una bicicleta estática sería el periférico idóneo para la Super.

Con Lifecycle realizaremos el ejercicio físico más entretenido e interactivo sin peligro de nuestra integridad. Conectamos la bicicleta a la consola, y con el software adecuado, «Program Manager» y «Mountain Bikerally», lo único que nos falta son ganas de sudar. De la unión del deporte con la informática han acuñado el término "exertainment" que representa el método de estar en forma más divertido. El software nos permite elegir los ejercicios que queremos realizar, así como el nivel de dificultad de una manera sencilla, pudiendo también acceder a una auténtica simulación de una carrera ciclista o una prueba de obstáculos. La consola, asimismo, regula nuestro rendimiento y progresos, ajustando el ejercicio a nuestras posibilidades.

Life Fitness da un paso más en pos de la interactividad al realizar una actividad en un sistema computerizado. Es una forma de dar más realismo a un juego de consola, pero también es usar la máquina como apoyo de nuestros ejercicios físicos. No ganaremos el Tour de Francia, pero sí nos mantendremos en forma.

CDi-PC

Tarjeta de emulación CDi

Fabricante: **PHILIPS**

Como ya ocurrió hace un tiempo –la tarjeta 3DO para PC de Creative Labs de cuya existencia os informamos ya en esta sección– la fabricación de tarjetas para PC que emulan las nuevas maquinas está en auge. Philips Media Systems, en su campaña imparable de promoción de su CD-i, ha anunciado el desarrollo de una tarjeta que permita la reproducción de discos CD-i y Video CD en los compatibles; pero no queda ahí la cosa, ya que también tienen en mente la creación de una máquina híbrida PC/CD-i.

Este periférico se está desarrollando en la factoría de Philips en Eindhoven, y se piensa que estará disponible para finales de este año a un precio que oscilará sobre los 500 dólares. Junto a la misma, se comercializará un CD-ROM que leerá tanto CD de PC como CD-i. Para el desarrollo y distribución en todo el mundo de este producto, Philips cuenta con el apoyo de IPC, que además piensa incluir la tarjeta en la configuración de uno de sus nuevos modelos de PC.

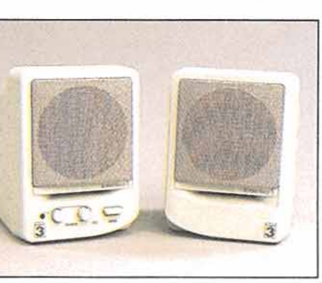


LOGIC 3 AMPLÍA SU GAMA
Periféricos para PC

Fabricante: **LOGIC 3**



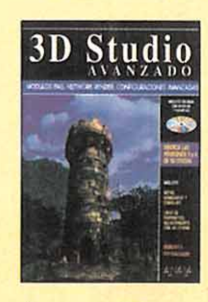
Llevan ya un tiempo equipando nuestros ordenadores con los periféricos más necesarios para ampliar sus capacidades y proporcionar unas mejores prestaciones y posibilidades más amplias; y siguen haciéndolo. Logic 3 amplía su línea de ratones y altavoces con dos nuevos productos: SpeedMouse6 y ScreenBeat5. El primero, es un ratón de tres botones de gran calidad y fiabilidad, hecho para durar y para proporcionar una resolución de 100 a 4200dpi (puntos por pulgada). Realizado con microswitches, es un aliado indispensable para operar con precisión tanto en nuestro trabajo como en el manejo de nuestros juegos favoritos. Tanto para juegos como para aplicaciones multimedia, los altavoces ScreenBeat 5 serán de gran utilidad. Aunque puedan ser usados con cualquier dispositivo –CD portátiles, Walkmans, etc.– están magnéticamente apantallados para que puedan ser fijados a los laterales del monitor, y así reproducir, sin peligro para al tubo catódico, la salida de nuestra tarjeta de sonido, sea del modelo que sea. Funcionan tanto con pilas como con un transformador, tienen una potencia de cinco watios por canal y un reducido tamaño para adaptarse a los entornos de trabajo más pequeños.



El precio del ratón y el del altavoz es similar: 3490 pesetas, y en España los distribuye Drosoft (91-3047091).

APLICACIONES

3D Studio avanzado



Que los libros que traten sobre algún tema determinado de informática incluyan un disquete, es algo ya casi normal en todas las publicaciones sobre el tema, pero Anaya Multimedia ha dado un nuevo paso con la revolución del CD-ROM: incluye en su libro «3D Studio Avanzado» uno de estos CD con multitud de modelos y ejemplos. Configurado no como un manual para principiantes, sino como un libro de referencia y complemento a otras publicaciones sobre el programa de la misma colección. Es decir, es una obra que requiere ciertos conocimientos de «3D Studio».
Desde la instalación del programa, pasando por configuraciones avanzadas, modos de trabajo avanzados, hasta módulos IPAS, este libro ofrece unas grandes posibilidades que, además, está repleto de ayudas y consejos y gran cantidad de ejemplos que facilitan que el lector se haga mejor con el programa.
En definitiva, una obra que no debe faltar en la librería de todo profesional infográfico.

551Págs. **1.990 Ptas.**

ROBERTO POTENCIANO
ANAYA MULTIMEDIA
NIVEL "C"
➾➾➾➾

COMUNICACIONES

Comunicaciones de voz y datos



La obra va dirigida a todos aquellos estudiantes y profesionales que quieran profundizar en el campo de la transmisión de la voz a través de la red telefónica y la transferencia de datos para el intercambio de información entre ordenadores, conociendo, además de los aspectos técnicos, los relativos a su aprovechamiento y gestión. Aborda de una manera clara, detallada y completa, todo lo que son los sistemas de comunicaciones para voz y datos, exponiendo las últimas tecnologías y los factores que influyen en su implantación.
Un libro que se adapta a las exigencias de la revolución de las comunicaciones y que hará las delicias de aquellos que quieran indagar más sobre el tema.

299 Págs. **2.212 Ptas.**

JOSÉ MANUEL HUIDOBRO
EDITORIAL PARANINFO
NIVEL "C"
➾➾➾

REDES

Redes neuronales artificiales



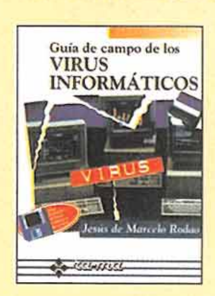
Aunque con el texto se introduce al lector en el ámbito general de las redes neuronales, también pretende el estudio con cierto detalle de algunos importantes tipos particulares de estos sistemas, con la descripción detallada de su funcionamiento y mecanismo de aprendizaje que permitirá, al lector que lo desee, realizar la emulación de estas redes para resolver los diferentes problemas mediante la codificación, utilizando un lenguaje de programación cualquiera.
Una obra que está pensada para aquellos que quieran saber más sobre el apasionante mundo de las redes neuronales y que tengan un claro dominio sobre las mismas, configurado a través de nueve capítulos perfectamente estructurados.

390 Págs. **3.950 Ptas.**

JOSÉ R. HILERA/VÍCTOR J. MARTÍNEZ
JUAN M.M.CABALLERO
RA-MA
NIVEL "E"
➾➾➾

DIVULGACIÓN

Guía de campo de los virus informáticos



Escrita con el propósito de ofrecer el máximo de información posible a todos los usuarios de ordenadores, esta guía supone una fantástica manera de llegar a conocer a los tan odiados virus informáticos que acechan nuestras máquinas. Desde el conocimiento básico del ordenador, pasando por el reconocimiento de los distintos virus que pueden encontrarse, hasta llegar a aislarlos, son una pequeña extracción de los diversos temas que trata el libro sobre los virus, configurado en quince capítulos y cinco apéndices para todo tipo de lectores, desde los menos diestros en el campo de la Informática, hasta los más adustos en el tema.
En resumen, una magnífica obra que hará que los virus no sean del todo desconocidos a los usuarios del ordenador.

363 Págs. **3.500 Ptas.**

JESÚS DE MARCELO RODAO
RA-MA
NIVEL "I"

✎ **PÉSIMO**
➾ **FLOJO**
➾➾ **NORMAL**
➾➾➾ **BUENO**
➾➾➾➾ **MUY BUENO**

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**

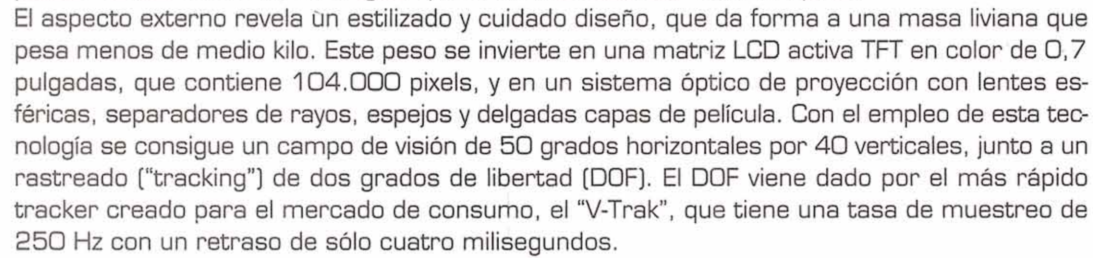





JAGUAR VR SYSTEM
Casco de realidad virtual

Fabricante: **ATARI**

El diseño de los primeros cascos de RV específicos para las nuevas máquinas se ha plasmado en realidad en el caso de la Jaguar, de Atari, que ya dispone del suyo. Y además no viene sólo, ya que también dispone de un opcional joystick "virtual" que puede usarse con el HMD, al igual que el mando estándar de la máquina.



El aspecto externo revela un estilizado y cuidado diseño, que da forma a una masa liviana que pesa menos de medio kilo. Este peso se invierte en una matriz LCD activa TFT en color de 0,7 pulgadas, que contiene 104.000 pixels, y en un sistema óptico de proyección con lentes esféricas, separadores de rayos, espejos y delgadas capas de película. Con el empleo de esta tecnología se consigue un campo de visión de 50 grados horizontales por 40 verticales, junto a un rastreado ("tracking") de dos grados de libertad (DOF). El DOF viene dado por el más rápido tracker creado para el mercado de consumo, el "V-Trak", que tiene una tasa de muestreo de 250 Hz con un retraso de sólo cuatro milisegundos.

El usuario del casco disfruta de una imagen binocular, alineada hasta el infinito con ambos ojos, gracias a la alta tolerancia del sistema óptico, que se complementa con el sonido estéreo y la rápida respuesta que obtiene el cable de comunicaciones de alta velocidad que le comunica con la Jaguar. Con este nuevo periférico, Atari le da un nuevo impulso a su máquina.



THUNDERSEAT
Entorno de juego

Fabricante: **THUNDERSEAT**

La denominación de "palanca de juegos" para Thunderseat nos pareció que hacía poca o ninguna justicia a lo que es realmente, un auténtico entorno para el jugador que ve cómo las sensaciones de la simulación se elevan hasta cotas increíbles. Lo que ahora se vende en el mercado americano como un complemento para los simuladores de vuelo, fue pensado para servir como entrenador para los futuros pilotos de combate real. No es de extrañar que los fabricantes consiguieran el más completo y realista entorno de simulación que existe.

Reproduce a la perfección los elementos reales y, además, está realizado como los modelos reales. El asiento es el mismo que se usa en los aparatos militares, con su mismo diseño y materiales; se realiza en tres modelos distintos equipados con altavoces vibratorios para contribuir a la sensación de sonido envolvente. Como opciones, se le pueden añadir unos módulos a los lados para colocar el joystick y el ratón, y una bandeja para el teclado.

Por si esto pudiera parecer poco, en Thunderseat cuentan también con más accesorios: unos pedales metálicos de alta calidad, y un monitor de 15" equipado con lentes que aumentan la imagen y que dan sensación 3D. El punto final del sueño de todo amante de los simuladores. Se vende por separado, pero adquiridos juntos el desembolso monetario se eleva por encima de los mil dólares.



Flash

La Fundación Starbright, presidida por Steven Spielberg, está desarrollando entornos virtuales que proporcionaran entretenimiento a niños hospitalizados. La combinación de tecnología punta de red, con avanzados interfaces gráficos de usuario, da lugar a redes interactivas 3D que transmiten y reproducen voz y vídeo. Con esto se consigue reproducir virtualmente escenarios de juegos que pueden ser usados por niños de cualquier edad, permitiéndoles desarrollar las actividades de un niño normal.

Diecisiete compañías de las más importantes del mundo audiovisual e informático se han unido en la Alianza SD-DVD –Videodisco Digital Super Densidad (en inglés)– para perfilar lo que será el nuevo medio de almacenamiento de datos de alta densidad. Su forma y tamaño serán las de un CD de audio, pero con una capacidad y flexibilidad suficientes para ofrecer calidad sin precedente en vídeo, audio y datos, con capacidades de hasta 10 gigas en un sólo disco.

3M desarrolla una nueva tecnología, de nombre Travan, para aumentar la capacidad de almacenamiento de los cartuchos de datos de 3,5 pulgadas hasta 400 MB (800 MB comprimidos) con una velocidad de transferencia de 500 KB por segundo. Se espera que a finales de año estén disponibles los aparatos que lean cintas TR-3 3M de hasta 3,2 GB comprimidos.

La carrera Pentium-K5 continúa con el micro de Intel ganando millas por delante del de AMD, que ha retrasado su lanzamiento hasta dentro de tres meses, por lo menos. Mientras tanto, Intel promociona a toda máquina sus últimos Pentium a 133 y 150 MHz, y esperan tener terminado antes del final de este año el micro a 180 MHz, que colocaría a los PC en un puesto de excepción junto a grandes máquinas como el fabuloso Alpha de Digital.

Concurso SEGA SATURN

¡Esta impresionante DAYTONA USA puede ser tuya!



En los números de julio y agosto de MICROMANÍA encontrarás un especial Sega Saturn. Todo lo que debes hacer es prestar especial atención a los reportajes y averigüar las respuestas a las preguntas que en estos dos meses planteamos. ¡¡Sólo necesitas un poco de ojo!!

Si has sido capaz de contestar las preguntas de julio y respondes también las de este mes, envíanos tus 2 CUPONES RESPUESTA para tomar parte en esta carrera. Comienza a calentar motores, DAYTONA te llama.

BASES CONCURSO DAYTONA

1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANÍA que envíen los 2 cupones de participación que aparecen en los números de julio y agosto (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; MICROMANÍA; CONCURSO DAYTONA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- Los lectores que quieran concursar tendrán que responder a las preguntas de julio y agosto en los dos cupones de participación y enviar LOS DOS CUPONES juntos para participar.

3.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.

4.- El sorteo se celebrará en Madrid el día 5 de septiembre de 1.995.

5.- El premio consiste en una RECREATIVA DAYTONA. El premo no podrá canjearse por dinero.

6.- El nombre del ganador se publicará en las páginas de MICROMANÍA y además se le notificará mediante carta.

7.- La fecha de comienzo de esta promoción es 25 de junio de 1995 y finalizará el 30 de agosto de 1995.

8.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

9.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

10.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y SEGA CONSUMER PRODUCTS.

¿Estás preparado para esta apasionante carrera? Descubre si son verdaderas (V) o Falsas (F) las afirmaciones que hacemos sobre SEGA SATURN.



1.- El primer prototipo de Sega Saturn utilizaba pads inalámbricos, controlados por infrarrojos.



2.- La versión Saturn de «Virtua Cop», está totalmente acabada y su lanzamiento se producirá este mismo mes de agosto, en España.

3.- «Virtua Fighter Remix» es el nombre de la versión que AM2 está realizando de «Virtua Fighter 2», para Saturn.

4.- Uno de los primeros títulos que Sega ha desarrollado sobre placa Titan es «Golden Axe: The Duel».

5.- «Sega Rally» es la recreativa estrella de AM2, que también se está encargando de la adaptación a Saturn.

Guarda este cupón y envíalo junto con el de julio, eso sí, con las respuestas acertadas. ¡Suerte!



Concurso SEGA SATURN

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

Provincia...C.Postal........................

Teléfono..

Las afirmaciones de agosto son: (indica "V" o "F")

1 .... 2............... 3............... 4............... 5...............

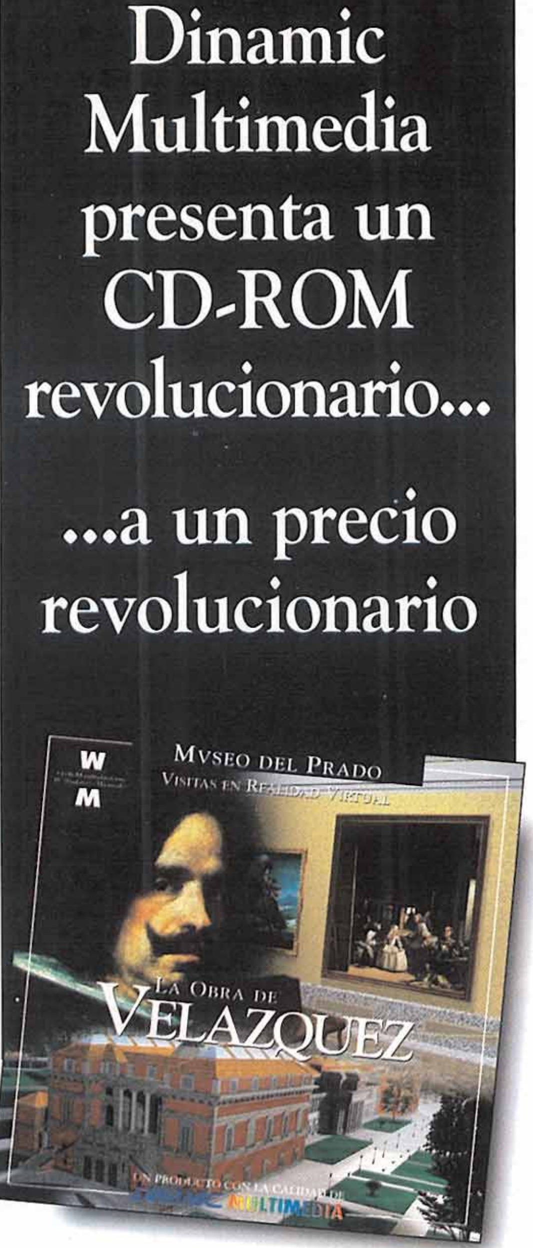
Dinamic Multimedia presenta un CD-ROM revolucionario...

Con más de 120 minutos de audio, 30 minutos de vídeo, 308 Mb de fotografías y más de 6Mb de texto, es la mayor obra electrónica publicada nunca sobre nuestro pintor más universal.



Mediante las más modernas técnicas infográficas se han recreado las salas del museo, por las que podrás moverte libremente, examinar los cuadros, escuchar las explicaciones de un experto...

...a un precio revolucionario





También se ha reproducido el exterior del museo. Podrás pasear por sus jardines, observar las escalinatas y columnas, todo ello mediante un simple "click" del ratón.



Accederás a la información más completa sobre cada una de sus obras en el Prado: tema, personajes, contexto histórico, técnica y composición, detalles comentados, ampliaciones con hasta zoom x8...



Para que la información sea más comprensible se han incluido también más de 1300 referencias de hipertexto que amplían el concepto mediante fotografías, texto, audio, vídeo...



YA A LA VENTA EN QUIOSCOS, LIBRERIAS, Y TIENDAS DE INFORMÁTICA POR SÓLO:

4.950 Ptas.



Todo esto se completa con el test didáctico Velazquiz, línea histórica, evolución del estilo y técnica de Velázquez, historia y plano del Museo del Prado...



CD-ROM para PCWindows™



CD-ROM para PCWindows™

Y además, dos precedentes imprescindibles:

• CD BASKET

- Las imágenes más espectaculares de la liga ACB 93-94 en formato de vídeo digital.
- La mejor base de datos del basket español con 11 años de estadísticas ACB-IBM
- Acceso inmediato a más de 250.000 datos sobre cerca de 1.000 jugadores, entrenadores y árbitros.
- Y en su interior, de regalo, el PCBASKET 2.0

• LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL

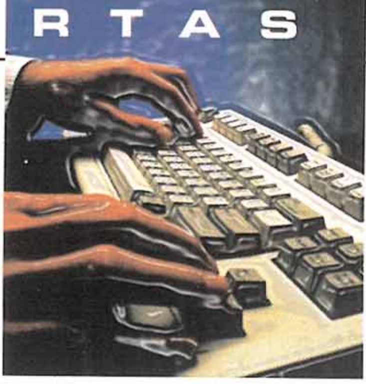
- Los 200 grupos más representativos de nuestra edad de oro: desde Mecano a El último de la fila pasando por LaUnión, Duncan Dhu, Radio Futura, Danza Invisible, Nacha Pop...
- Más de 600 MB de información, fotos, audios y vídeos de las más inolvidables canciones.
- Los protagonistas cuentan sus más intensas vivencias: Ramoncín, Alaska, José A. Abellán...

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15



Teléfono Distribuidores (91) 654 61 75



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

LA MAYORÍA DE LAS CARTAS QUE HEMOS RECIBIDO VERSAN SOBRE DOS TEMAS ESPECÍFICOS: EL CD-ROM QUE INCLUIMOS EN LA REVISTA DESDE EL NÚMERO PASADO Y EL HECHO DE QUE CADA VEZ HAYA MENOS JUEGOS EN DISQUETE. LA ACOGIDA QUE HA TENIDO EL CD HA SIDO FENOMENAL, Y NOS LO DEMOSTRÁIS LOS QUE YA HABÉIS TENIDO OPORTUNIDAD DE DISFRUTARLO. A LOS QUE NO DISPONGÁIS AÚN DE LECTOR, OS RECOMENDARÍAMOS QUE ADQUIRIÉRAIS UNO, YA QUE AUMENTARÁN LAS POSIBILIDADES DE VUESTRO EQUIPO. ÉSA ES LA RAZÓN PRINCIPAL, Y LA OTRA ES EL PROGRESIVO DECLIVE DEL DISQUETE COMO SOPORTE DE JUEGOS POR PARTE DE LA MAYORÍA DE LAS COMPAÑÍAS.

Petición cumplida

Hola, me llamo Raúl y soy un lector de Micromanía. Os felicito por la magnífica revista que publicáis cada mes. Pero ¿por qué no entregáis junto a la revista disquetes o un CD-ROM con demos y aplicaciones, aunque cueste más dinero? Me parece que muchos lectores lo agradecerán.

Raúl Martínez Parra (Alicante)

RESPUESTA: Recibimos tu carta cuando ya habíamos cerrado el número seis –el primero con CD-ROM en nuestra historia–, por lo que no pudimos incluirla en el mismo. Lo mismo ocurrió con otras muchas con la misma petición que tú, por lo que nos ha parecido oportuno publicarla a pesar de haber cumplido ya vuestros deseos. Muchas gracias por vuestro apoyo, seguimos esperando más sugerencias, y esperamos que os guste el CD de este mes.

¿Hay otra Micromanía?

Estamos en completo desacuerdo con la política de la nueva Micromanía, por varias razones: Ha sufrido un aumento de precio injustificado, ya que no había motivo para cambiar el papel y continúa teniendo las mismas páginas (dos de la nueva son una de la vieja); se han olvidado completamente del sistema 3 y medio, siendo que éste formato aún es vigente en el mercado; ahora incluís un CD-ROM diciendo que lo regaláis, cuando aumentáis el precio de la revista en doscientas pesetas; un CD que sólo pueden usar esas personas que se gastan cien mil pesetas al año en ampliar ordenador; las secciones están mezcladas, no se distinguen ordenadores de consolas y la sección "Micromanías" ya no existe cómo tal; sus artículos han perdido la fiabilidad, ya no son independientes y huelen a grandes compañías.

Por favor, queremos que vuelva la auténtica Micromanía.

Álvaro Fernández y Rubén Rubiralta (Huesca)

RESPUESTA: Agradecemos mucho vuestra carta, pues pensamos que ninguna opinión es desdeñable y todas deben ser atendidas, por lo que pasamos a contestar a vuestras afirmaciones. El tema del precio ya lo hemos abordado en otras ocasiones, y creemos que el cambio de papel sí era necesario y que una revista de ahora es como una de antes: llevan toda la cantidad de información que podemos ofreceros. Seguimos comentando juegos de disco, y aunque no tenemos la culpa de que las empresas de software publiquen sus productos sólo en CD-ROM, no dejamos de señalar todos los formatos en que está disponible un juego. El hecho de incluir un CD-ROM con la revista ha sido solicitado por numerosos lectores, y tenemos constancia de que un lector de CD vale mucho menos dinero de lo que apuntáis vosotros. Para finalizar, no creemos que sea necesario hacer una separación entre ordenadores y consolas, pues la revista es de ambas cosas; y la sección "Micromanías" se ha dividido en "La Página del Lector" y "El Sector Crítico". ¡Ah!, y además de ser totalmente imparciales, para nosotros no existen compañías pequeñas, todas son grandes.

Música por ordenador

Hace ya algún tiempo que soy aficionado a la composición de música mediante el ordenador. Me gustaría que me aconsejara algún programa editor de ficheros ".MOD" para PC que aprovechara al máximo las posibilidades de mi 486 DX/33 y la tarjeta de sonido Sound Blaster 16 ASP. Actualmente, utilizo «Inertia Player» y «Scream Tracker 3», pero sólo permiten un máximo de dieciséis canales en modo mono, y 8+8 en estéreo. ¿Es ésto lo máximo que se puede lograr con una tarjeta de 16 bits, o quizá depende de la velocidad de proceso de la CPU?

Gustavo Alfonso Beneitez (Barcelona)

RESPUESTA: Todos los aficionados a tu misma actividad coinciden en que el programa «Scream Tracker», que ya va por su versión 3.2, es de lo mejorcito que se puede encontrar para edición de módulos musicales. La limitación de número de canales que nos comentas en tu carta es debida a dos factores: en principio, la velocidad de proceso de la CPU condiciona el número que se puede reproducir, como tu ya suponías. A más velocidad, más canales simultáneamente. Por otra parte, hay una limitación software, ya que ese número de canales es el máximo que puede manejar el «Scream Tracker», pues está programado así.

¿Qué equipo comprar?

Soy un lector de Micromanía desde la Segunda Época y me gustaría que me respondiérais a la siguiente cuestión: Tengo un 386 de 16 MHz con 4 MB de RAM, y en poco tiempo me compraré un PC con 4 MB de RAM y con CD-ROM. Mi pregunta es la siguiente: ¿Será suficiente un 486 para juegos de CD-ROM o debería comprar directamente un Pentium? ¿Serán suficientes 4 MB de RAM o debería tener 8?

Nersas Marín Castaños (Murcia)

RESPUESTA: En la adquisición o ampliación de un equipo informático, el factor económico es determinante. En tu caso específico, y pensando que ya tienes pensado gastarte una cantidad de dinero determinada, nosotros te aconsejamos que por un poco más adquieras un Pentium, ya que los precios están cayendo y se espera que lo hagan más cuando salga al mercado el P6. En cuanto a la memoria, sin duda alguna te recomendamos los 8 MB de RAM, mirando siempre a ver si puedes aprovechar los cuatro que ya tienes.

Juegos en CD-ROM

Soy un lector que acaba de suscribirse a su revista, pero ahora veo que ha cambiado, siendo la mayoría de los juegos para CD-ROM, y eso no me parece bien ya que la gran mayoría no tenemos un Pentium a 100 MHz con lector de CD-ROM de cuádruple velocidad.

Con ésto quiero apoyar también lo dicho sobre el "complot" por Álex Martínez.

Mi sugerencia es que pongáis sólo un apartado para juegos de CD (y no muy grande) y que mandéis también "demos" en discos.

Por lo demás, la revista está muy bien.

Rafael Barriuso (Madrid)

RESPUESTA: Como ya comentábamos a otro lector, no es que nosotros no nos ocupemos de los juegos en disquete, la cuestión es que cada vez se publican menos juegos en este formato, pues las compañías de software se están dedicando casi exclusivamente al CD-ROM. Por lo tanto, es a ellas, y no a nosotros, a quien debéis formular vuestras quejas, ya que si no se publican juegos en disquete no podremos comentarlos. Por otra parte, la bajada de precios de los lectores de CD los hacen muy asequibles en la actualidad, por lo que adquirir uno merece la pena. ¿Demos en disquete? Pensamos que por el mismo precio es preferible daros mejor 600 megas que sólo 1,44...

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre Sección **CARTAS AL DIRECTOR**



Visión de futuro

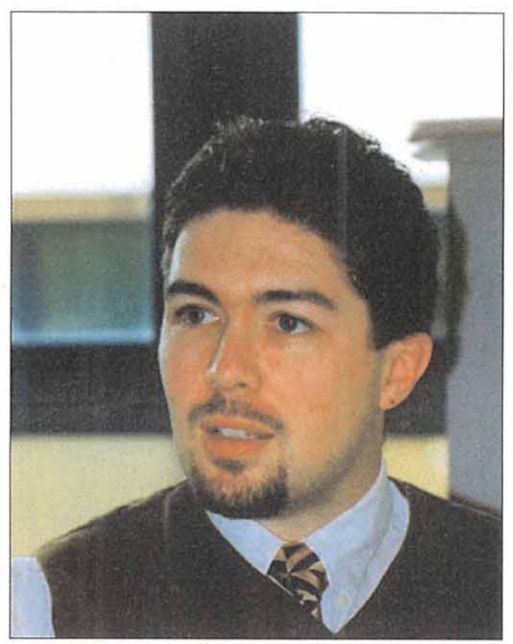


SCi es una de esas compañías que lanzan uno o dos juegos al año por término medio. Se la considera una empresa modesta que destina en cada momento todos sus recursos a un único proyecto y, en realidad, ése nunca ha sido el caso. Incluso en la época en que SCi producía juegos para ordenador, como «SWIV», «Troddlers», «Lawnmower Man» y «Cyber Wars», se desarrollaban varios proyectos al mismo tiempo. La principal novedad que nos va a ofrecer esta compañía a lo largo del próximo año es que va a producir al menos 3 títulos programados por ella misma, y esa cantidad va a ir en aumento el año siguiente. Tal vez este dato no sea demasiado conocido, pero lo cierto es que SCi tiene su propio equipo de programación afincado en Southampton (Reino Unido), compuesto por más de 30 profesionales de gran talento en las áreas de programación, diseño gráfico, asesoramiento técnico, etc.

Si uno profundiza más y comprueba la experiencia, las técnicas de trabajo y los equipos que se utilizan en Sci, no le queda más remedio que reconocer que se encuentra ante una compañía con visión de futuro, orientada tanto a los nuevos formatos como al PC.

Encabezada por Fergus McNeill –que en su día participó en las tareas de programación de «Colour of Magic» para Terry Pratchett–, que ahora se dedica a supervisar todos los proyectos de la compañía, SCi se ha marcado su propia filosofía y plan de lanzamientos para el próximo año, de los que quisimos hablar tranquilamente con el propio Fergus. Con una lista de proyectos al más alto nivel, da la impresión de que al equipo que se halla detrás de todos ellos, formado en abril de 1.993, le gusta permanecer en un anonimato que le da una cierta aureola de misterio. Esta situación va a cambiar en un futuro inmediato, a medida que sus juegos vayan abriendo nuevos caminos en algunos terrenos hasta ahora poco explorados y la atención del público se dirija a ellos, y no sólo por la calidad técnica de sus programas, sino por algunos otros aspectos no menos interesantes. Si hay algún lector que todavía mantenga una actitud escéptica ante esta compañía, digamos que Fergus reconoce que, pese a que «Lawnmower Man» se vendió bien, en cierto modo su éxito se debió al empuje de una moda favorable a los gráficos renderizados y las secuencias de vídeo. Así, «XS», «Gender Wars» y «Kingdoms O Magic» ofrecen una gran variedad de géneros que van desde la aventura hasta la acción pura y dura. "Es muy fácil descalificar determinados juegos, pero es preciso reconocer que mucha gente se interesó por «Lawnmower Man», aunque dentro de ella tal vez no se incluían los jugones, pero el resultado obtenido nos satisfizo mucho", comenta Fergus.

Un largo camino se ha recorrido a través de los dos últimos productos de SCi en lo referente a presentaciones de juegos, de tal forma que ahora ya se puede introducir una aventura a base de gráficos, el aspecto más cinematográfico de la programación, lo cual ha dado una nueva dimensión a los productos de la compañía, que se traduce en una mayor comprensión incluso de las demandas del público. Lo que vamos a ver a partir de ahora es radicalmente distinto y, por tanto, no se pueden hacer comparaciones directas. Tal vez la única analogía resida en las presentaciones de gran calidad –el aspecto general de los gráficos–, que son vistosas y están muy logradas. Ya se han aprendido unas cuantas lecciones tecnológicas, como el método de "streaming" –lectura desde el CD–, el manejo de un gran número de configuraciones de hardware dentro del mercado del PC y, asimismo, la capacidad de programar un juego con vistas a su posterior conversión a otros formatos, asegurándose de aprovechar al máximo las posibilidades de cada uno de ellos sin renunciar a la consideración del PC como punto de partida.



Fergus McNeil, Director del Departamento de Desarrollo y que en su día participó en las labores de programación para Terry Pratchett en «Colour of Magic», es el encargado de supervisar todos los nuevos proyectos que se están elaborando en Sci y que saldrán en los próximos meses.

Un largo camino se ha recorrido a través de los dos últimos productos de SCi en lo referente a presentaciones de juegos, de tal forma que ahora ya se puede introducir una aventura a base de gráficos, el aspecto más cinematográfico de la programación, lo cual ha dado una nueva dimensión a los productos de la compañía.

Incluso algunos aspectos, como la comprensión y la planificación de un juego, a través de la forma como se conjugan sus diversos elementos, han experimentado cambios sustanciales. Al ser «Kingdoms O Magic» su primera aventura, le han insuflado su propio estilo e incluso sentido del humor que están convencidos de que sorprenderá a un gran número de usuarios. Ello le dará un mayor campo de actuación al equipo, al tratarse de un programa muy grande, de "apuntar y pinchar", basado en una serie de textos y situaciones de inteligencia –diálogos incluidos– que permiten una interacción en tiempo real.

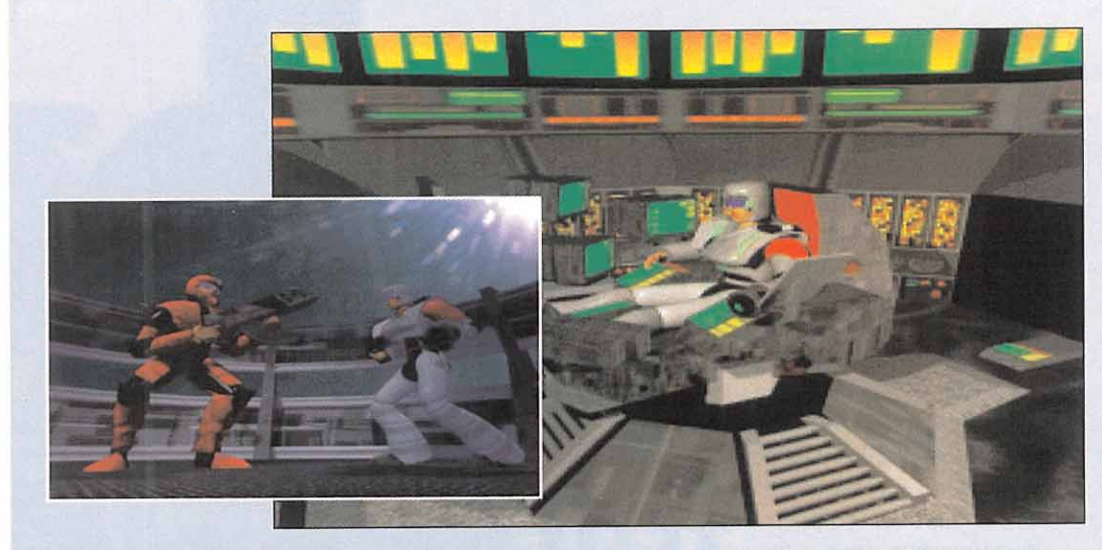
Uno de los elementos de los que están más orgullosos es la gran cantidad de caminos que hay que explorar y se ramifican indefinidamente, de tal forma que ahora se podrá decir aquello de que se trata de un programa en el que dos partidas jamás podrán ser iguales. Semejante libertad de acción y variedad de situaciones da una idea de los cambios que se han introducido en los métodos de programación. La creación de un mundo tan realista comprende numerosas fases y, si echamos un vistazo a la oficina, veremos a algunas personas dedicadas exclusivamente a diseñar escenarios, renderizar personajes en una gran cantidad de equipos SCI, creación de inteligencia artificial, etc. Este sistema se aproxima mucho más a los métodos norteamericanos, en los que la especialización alcanza tales extremos que un artista gráfico puede estar dedicado a un sólo tema o estilo determinado. Wavefront ►

es uno de los paquetes de software que SCi utiliza en sus estaciones de Silicon Graphics, de manera que en sus programas se observan numerosas animaciones de partículas. En «Kingdoms O Magic» se muestra a un personaje que está totalmente envuelto en llamas y verle caminar por el escenario desprendiendo ascuas es todo un espectáculo. Conseguir unos efectos tan realistas como ése implica un enorme gasto de tiempo y de talento. Ante esto, hicimos una objeción: el uso de estaciones de Silicon Graphics para este tipo de operaciones está muy bien, pero utilizarlas para generar los gráficos y luego tener que cortarlos para trasladarlos al PC tal vez resulte un serio inconveniente. A ello Fergus repuso que muchas compañías aplican ese procedimiento, pero obtienen unos efectos físicos diferentes y el personaje en llamas no se podría generar sin utilizar tales equipos, ya que éstos utilizan principios de física que garantizan un aspecto inmejorable de los gráficos, imposible de lograr incluso a través del diseño manual tradicional. Lo cierto es que SCi no emplea métodos tan avanzados por mero afán de ostentación, sino por su propia utilidad.

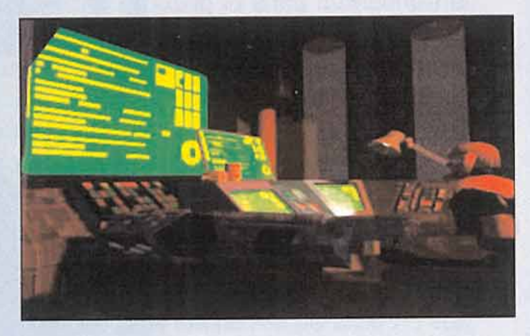
Este grupo de programación se ha dado cuenta de que para el diseño de su aventura gráfica se necesita una gran experiencia en este campo, y sus propios miembros profesan una gran admiración por Lucas Arts, pero creen que gozan de una gran ventaja sobre los productos existentes. «Sam and Max» era uno de sus favoritos, pero su tratamiento de los géneros de la inteligencia y la interacción pretende ser menos lineal y más "libre". En primer lugar, éstos son mucho más extensos, constan de 2 CDs e incluyen personajes móviles, mientras que todos los demás programadores crean personajes "anclados en el escenario" y ofrecen unos fondos casi completamente animados que forman parte del decorado, de manera que resulta ya algo habitual que un buen número de juegos permitan el desplazamiento de un escenario a otro, volver al lugar de origen, reproducir la misma conversación una y otra vez, mientras que en «Kingdom O Magic» los personajes tienen su propio guión, gracias al cual pueden interactuar entre sí –lo cual significa que si uno se sienta a contemplar el programa observa cómo los personajes, en general, desempeñan un papel establecido–.

Fergus hizo hincapié en que todos los personajes gozan de una libertad absoluta de movimientos, cada uno con sus propios rasgos distintivos. Uno de sus principios básicos es la observación minuciosa de otras célebres aventuras y el aprovechamiento de sus principales elementos, para producir un juego sólido, sazonado de humor, entretenido, dotado de vistosos gráficos y animaciones fluidas. Una espectacular presentación está muy bien, pero los programadores de SCi entienden que no menos importante es la impresión general del juego y lo que favorezca la jugabilidad. «XS», un juego repleto de gráficos poligonales de perspectiva frontal, ofrecerá interesantes novedades en tanto en cuanto se programará para las nuevas máquinas aprovechando algunas de las

Gender Wars







En un noticiario de talante nostálgico, aparecen un hombre y una mujer –una especie de "reportaje de interés humano"– discutiendo sobre la corrección política. Discrepan violentamente, tanto que todo acaba en una división de la población en dos bandos, los hombres a un lado y las mujeres a otro. Ambos sexos –"géneros"– se consideran superiores al contrario y se desata una guerra en la que cada uno de ellos intenta sojuzgar al enemigo.

«Gender Wars» es una aventura rebosante de acción dotada de una perspectiva tridimensional isométrica a la que se puede jugar de dos maneras distintas. El jugador maneja a un ejército de soldados inexpertos a los que se les asigna una serie de misiones específicas destinadas a derrotar al sexo contrario.

Estas misiones comienzan con una charla explicativa en la que se fijan objetivos tales como el secuestro de un científico, la explosión de un generador o el robo de tecnología militar. En este punto es donde radica la posibilidad de que la gran masa de usuarios de PC disfrute de un gran día, puesto que en la realización de dichas misiones los estereotipos de cada sexo aparecen claramente. Los hombres son muy machistas e impulsivos, de forma que entran en combate sin vacilar, mientras que las mujeres se toman su tiempo y se muestran astutas y sibilinas. Algunas de las féminas que nosotros conocemos son, ciertamente, así...

Cuando se nos asigne una misión elegiremos una partida de guerrilleros en función de los objetivos marcados, y diseñaremos nuestro plan de ataque.





Aunque estas tropas están muy "verdes", con el tiempo van adquiriendo experiencia, e incluso algún que otro ascenso, si realizan con éxito su misión y acuden al punto de encuentro para subir a bordo del avión que les transporte de vuelta a su base. Cualquier miembro de una escuadra desaparecido en combate es sustituido en la siguiente misión.
Todas éstas se desarrollan en tiempo real y algunas ofrecen incluso unos ciertos visos de realidad. Si uno elige el bando femenino, una de las misiones consiste en destruir una fábrica de cerveza, lo cual tiene un efecto desmoralizador en las tropas masculinas. Muy típico de las mujeres lo de no dejar ningún cabo suelto, por muy sutil que parezca.
«Gender Wars» puede resultar el juego más incorrecto del mercado, desde el punto de vista social, pero antes de que nadie alce su voz contra él, apresurémonos a decir que todo su argumento tiene un aire inequívocamente sarcástico. El programador de «Hemdall 2» está estrechamente vinculado a este proyecto.

especificaciones técnicas básicas de los últimos juegos/formatos aparecidos en el mercado. Las herramientas de programación creadas por la propia SCi, como su generador de gráficos tridimensionales, garantizan una alta velocidad de juego y la manipulación de los datos en pantalla, dando un sesgo interesante.

XS







Ante todo, aclaremos que «XS» no es un clónico de «Doom». Aunque puede resultar muy parecido a este título, lo cierto es que consigue subir un peldaño más al género de los juegos de lucha con perspectiva frontal.
El jugador se encontrará en un escenario junto con otros tres personajes dispuestos a todo con tal de deshacerse no sólo de aquél, sino también de todos los demás luchadores.
El objetivo del juego es sobrevivir mediante la aniquilación de los adversarios y pasar de esta forma al siguiente nivel. Si uno consigue salir airoso, se deberá a su estilo de juego y sus dotes estratégicas. Aquél puede variar entre el de un francotirador que, a pesar de no disponer de un arma muy potente, se conduce con agilidad y astucia, o el de un tiroteador "a todo lo que se mueva" provisto de una enorme potencia de fuego, pero carente de velocidad.
Hay un total de seis tipos de personajes a elección del jugador.
Un juego de lucha con sólo cuatro personajes puede parecer un tanto "blandengue", pero al mismo tiempo todas las zonas de juego –hasta 20 en total– ayudan a cautivar al jugador. Es en este punto donde el factor estratégico entra en juego, ya que somos nosotros los que debemos decidir si conviene utilizar los





pasadizos que desaparecen, las paredes falsas y las torretas de disparo.

En lo que «XS» supone un paso adelante para el género de lucha es no sólo en la posibilidad de disparar hacia arriba o hacia abajo, sino incluso en la forma en que se liquida a los adversarios.

Ellos, o nosotros, si no tenemos suerte, podemos ser eliminados de cuatro formas diferentes y tenemos un sinfín de puntos vulnerables. Un buen ejemplo de esto es el hecho de que disparar a un enemigo en lo alto de la cabeza desde un edificio tiene un efecto mucho más dañino que si se le da un tiro en el pecho.

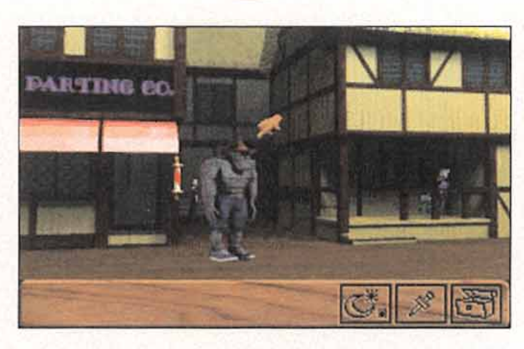
Hay un total de 60 rivales distintos en los diversos escenarios de juego, junto con una interminable lista de armas, muchas de las cuales pueden ser recogidas a lo largo del camino.

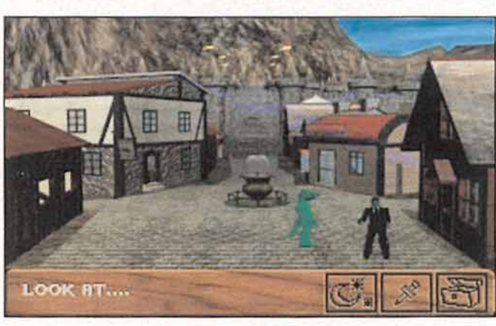
Otro elemento interesante de «XS» es que, cuando se juega en modo de un jugador, los demás personajes atacan en grupo o, si uno tiene mucha suerte, se aniquilan entre ellos mientras uno se mantiene a una distancia prudencial –evidentemente, uno tendrá que enfrentarse en algún lugar al superviviente, pero lo hará en condiciones mucho más ventajosas–.

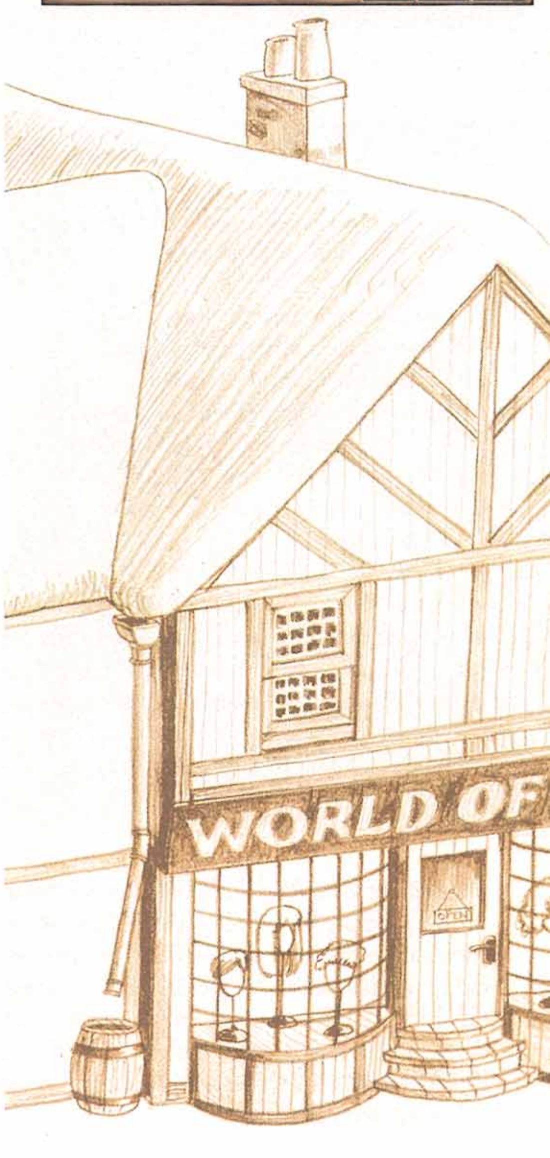
Una cuestión que los programadores están decidiendo en estos momentos es el aspecto que ha de tener el arma de fuego. Tratándose de un juego de astucia y sagacidad, uno de esos puntitos rojos de láser que se ven cruzar las paredes probablemente añadirán una nota dramática a los acontecimientos.

Esperemos que todo lo que se está diciendo y anunciando de este fantástico juego que será «XS», no nos llegue a defraudar, sobre todo a aquellos usuarios que sean totalmente fanáticos de este tipo de juegos.

Kingdom







O Magic

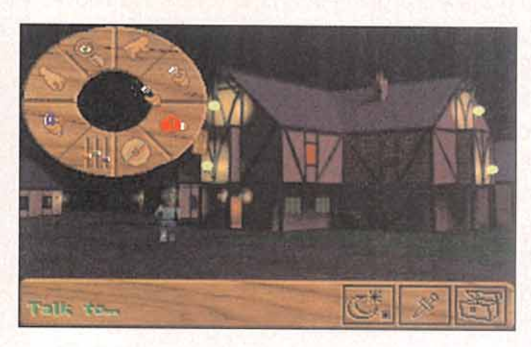












SCi ha decidido prescindir de los autómatas y naves espaciales y orientarse hacia planteamientos más cómicos en su primera aventura de apuntar y pinchar. Al principio del juego, hay que elegir a uno de los dos personajes, una chica o Sidney, que resulta ser un engendro humanoide con aspecto de lagarto de unos 2 metros de altura; y decidirse por una de las tres misiones que se ofrecen al jugador (dos personajes con tres misiones hacen un total de seis aventuras diferentes –sabíamos que nuestras matemáticas de E.G.B. no nos fallarían en un momento tan crucial–). Estas misiones tienen un inconfundible toque de aventura clásica, aunque con un marcado cariz cómico: el "magnífico 7/11" en el que hay que reclutar a siete u once personajes para defender un pueblo; la búsqueda de la lámpara perdida de los antepasados; o el robo de la princesa y el asesinato del tesoro.

Una vez elegida la misión hay que dialogar con otros personajes que deambulan por el escenario, y en este punto es donde donde «Kingdom O Magic» se desvía de los cánones tradicionales. Tenemos la tríada clásica de opciones a nuestra disposición, pero cada una de ellas tiene unas connotaciones placenteras, exigentes o insultantes, según los casos. Si se eligen estas últimas no sólo se obtiene una serie de "sub-opciones", sino que la inteligencia artificial funciona de tal forma que los personajes con los que uno se porta mal memorizan ese tipo de conducta. Si uno sale del escenario e intenta volver a hablar con el mismo personaje más adelante, éste puede recordar nuestro comportamiento despectivo hacia él y mandarnos adonde haga falta. Todos los protagonistas del juego tienen su propio movimiento independiente, por lo que uno puede encontrarse con un Orco en una ciudad y volver a verlo en otra localidad. Si nos portamos mal con este tipejo lo más probable es que llame en su ayuda a unos cuantos matones para que nos despachen.

Como ocurre con todas las aventuras gráficas, hay un sinfín de situaciones de inteligencia que presentan una dificultad progresiva. Estas cambian según se juegue con la chica o con Sidney. Si uno está realizando una misión determinada y, por ejemplo, necesita una llave inglesa, puede encontrarla en el bolsillo del camarero, pero cuando se juega con otro personaje, ese mismo objeto puede hallarse al fondo de un agujero.

Por otra parte, este programa "juega solo". No queremos decir que uno se limite a sentarse y observar cómodamente el desarrollo de la acción, pero si se encuentra a un troll en un puente y éste se larga con viento fresco, la próxima vez que lo veamos puede que se haya convertido en un pilar de piedra.

Alguien ha obrado el milagro, pero no sabemos quién ni cómo.

Lo habitual hoy en día es que las aventuras gráficas presenten diálogos y «Kingdom» no constituye una excepción. En lo que se diferencia es en la cantidad de diálogos. Distribuidos en dos CDs, todos los textos compuestos por un total de 100.000 palabras constituyen diálogos, y SCi ha reunido a algunas celebridades para reproducirlos, aunque de momento sus nombres se mantienen en secreto.

Este equipo de desarrollo ya está preparado para utilizar más equipos de última generación a fin de asegurarse de que el usuario consiga algo especial.
En el momento de nuestra visita, sus miembros se encontraban en Amsterdam, en el Motion Caption Bureau –agencia tecnológica para la realización de todo tipo de operaciones de captura de imágenes en movimiento–, donde programaron los movimientos especiales de algunos de los personajes.
Este sistema garantiza que todos los movimientos ofrecidos en el juego sean realistas.
"A grandes rasgos, definiría este programa como una especie de Virtua con perspectiva frontal, al estilo de los juegos de lucha. No tenemos previsto emplear las técnicas de captura de imágenes en movimiento en ningún otro juego, pero lo que pensamos hacer en «XS», con tantos movimientos y personajes diferentes que deben moverse y resultar "pesados", nos permitirán lograrlo dichos procedimientos", comentó Fergus. En primer lugar, se desarrolla el juego, y sólo entonces se añaden los elementos que le dan mayor vistosidad. Habiendo contratado los servicios de un guionista estadounidense para el Reino Unido, los responsables de SCi están seguros de haber dado en el clavo.
Tomando el PC como comienzo, los programadores de esta compañía disponen de su propio sistema de desarrollo simultáneo para otros formatos, desde las primeras rutinas hasta casi el final de todo el proceso, donde se afinan las distintas versiones para garantizar que todas ellas muestren lo mejor del producto en cuestión. La mayoría de sus títulos aparecerá en todos los formatos.
El elemento subyacente a toda esa labor es una absoluta fe en todos los proyectos. Con un especialista en cada área, el proceso es de una minuciosidad y profesionalidad impecables desde el principio hasta el final. En todo momento, se observa que estos programadores no pretenden imitar otros productos, sino presentar ideas novedosas y abrir nuevos caminos. Es su dominio básico del PC y otras máquinas, su técnica de diseño de sprites e incluso sus conceptos de juego lo que en todo momento sale a relucir. A la pregunta de qué era lo que creía que su equipo ofrecía a diferencia de los demás, Fergus nos contestó: "He trabajado con otros grupos de programación, pero nuestros principales valores son el entusiasmo y la laboriosidad. Los profesionales que trabajan en los proyectos tienen una enorme fe en lo que hacen. A los programadores de «Kingdom» y «XS» se les ha dado un amplio margen de iniciativa en lo que se refiere a la aplicación de sus propias ideas y la colaboración entre todos ellos, para garantizar el mejor planteamiento posible, y esta confianza ha obtenido su recompensa en la aportación de cada miembro del equipo. Creo que al final todos se sentirán muy orgullosos".

NOTA: Los títulos que se comentan aparecerán en la mayoría de los formatos existentes, incluido el PC. La primera versión irá seguida inmediatamente por la de Mac, PlayStation y Saturn.

Derek de la Fuente / J.C.R.



La base de datos te ofrece la más completa información sobre cada club: datos del equipo, palmarés, plantilla, entrenador...



El programa te ofrece la posibilidad de grabar la liga en cualquier momento. Aparece por primera vez en PCBASKET el concepto de ligas consecutivas.



A solas con tus jugadores y sobre la pizarra no hay limitaciones: 7 tipos de defensas, emparejamientos, áreas de actuación ofensivas. Si pierdes, no mires a nadie...



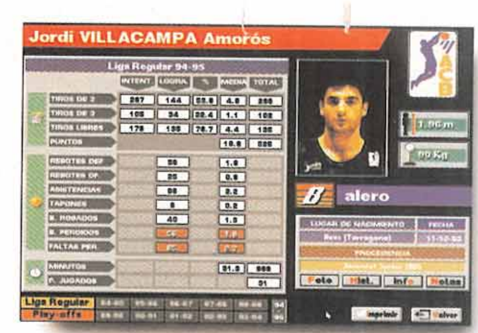
Y sobre todo, los mates. Este año son escalofriantes, de vértigo, y los puedes hacer atacando el aro desde cualquier posición.



Presentamos la versión 3.0 de PCBASKET, lo más parecido a ser analista, jugador, entrenador y presidente de un equipo de basket.

PRODUCTO LICENCIADO OFICIAL

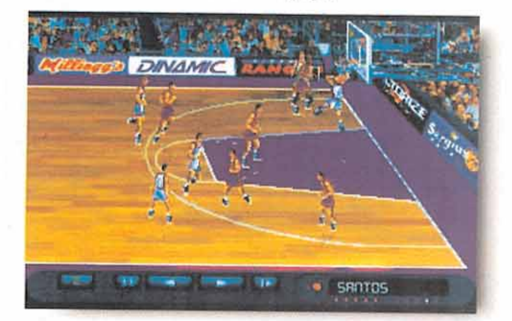




...y sobre cada uno de los jugadores, con una ficha personal que incluye estadísticas completas, foto, historial y un texto que te hará conocer en profundidad a todos ellos.



Refuerza tu plantilla fichando jugadores de la ACB e incluso las más grandes estrellas europeas y americanas. ¿Te imaginas a Michael Jordan o Toni Kucoc en tu equipo?



Con las jugadas que se ven en PCB3.0 sería una pena no tener repeticiones. Ponte a los mandos del vídeo, rebobina, ralentiza... lo que tú quieras.



Y como guinda, el DINAMIC ALL STARS. Haz una selección ACB y mídete a la selección europea o americana. Tus rivales: Jordan, Barkley, Kucoc, Radja...



Y también PC Fútbol 3.0, el programa de Michael Robinson.

- Base de datos con los 40 equipos de Primera y Segunda División
- Seguimiento de la liga: clasificación, alineaciones, goleadores...
- Análisis de Michael Robinson sobre sistema de juego y posibilidades de los 20 equipos de Primera
- Gestión económica de cada club: fichajes y finanzas.
- Dirección técnica del equipo: tácticas, marcajes al hombre, áreas de actuación...
- El mejor simulador de fútbol: regates, cabezazos, chilenas...

Teléfono Distribuidores (91) 654 61 75

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

FADE TO BLACK

Tras títulos como «Future Wars», «Cruise for a Corpse» o «Flashback», siempre encontramos los mismos nombres, Delphine y Paul Cuisset. El cerebro de la compañía gala ha sido el principal impulsor, el "alma mater", de uno de los proyectos más espectaculares e impactantes de toda su historia. Un proyecto en el que uno de los más carismáticos héroes de Delphine, Conrad B. Hart, regresa en un rol protagonista. Primero fue «Another World». Después, llegó «Flashback». Ahora, precisamente ahora, es el momento de «Fade to Black». La aventura, según Delphine.

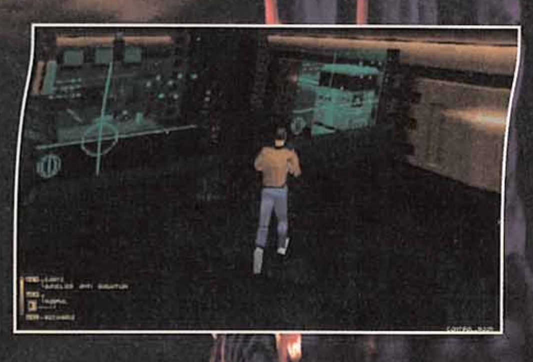


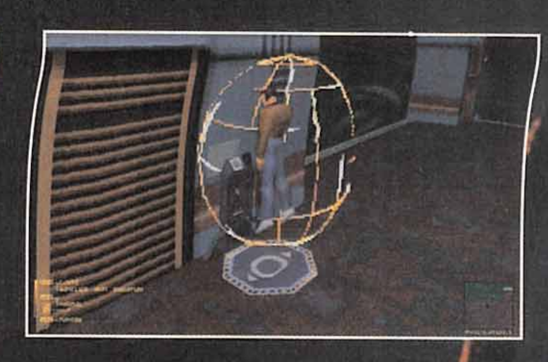


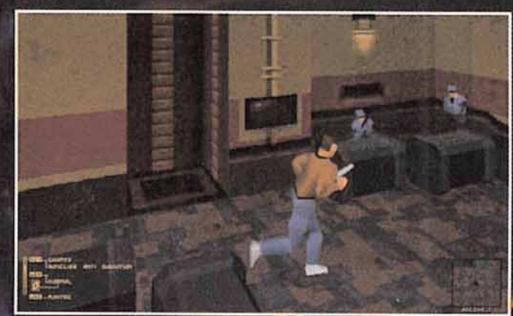
PREVIEW

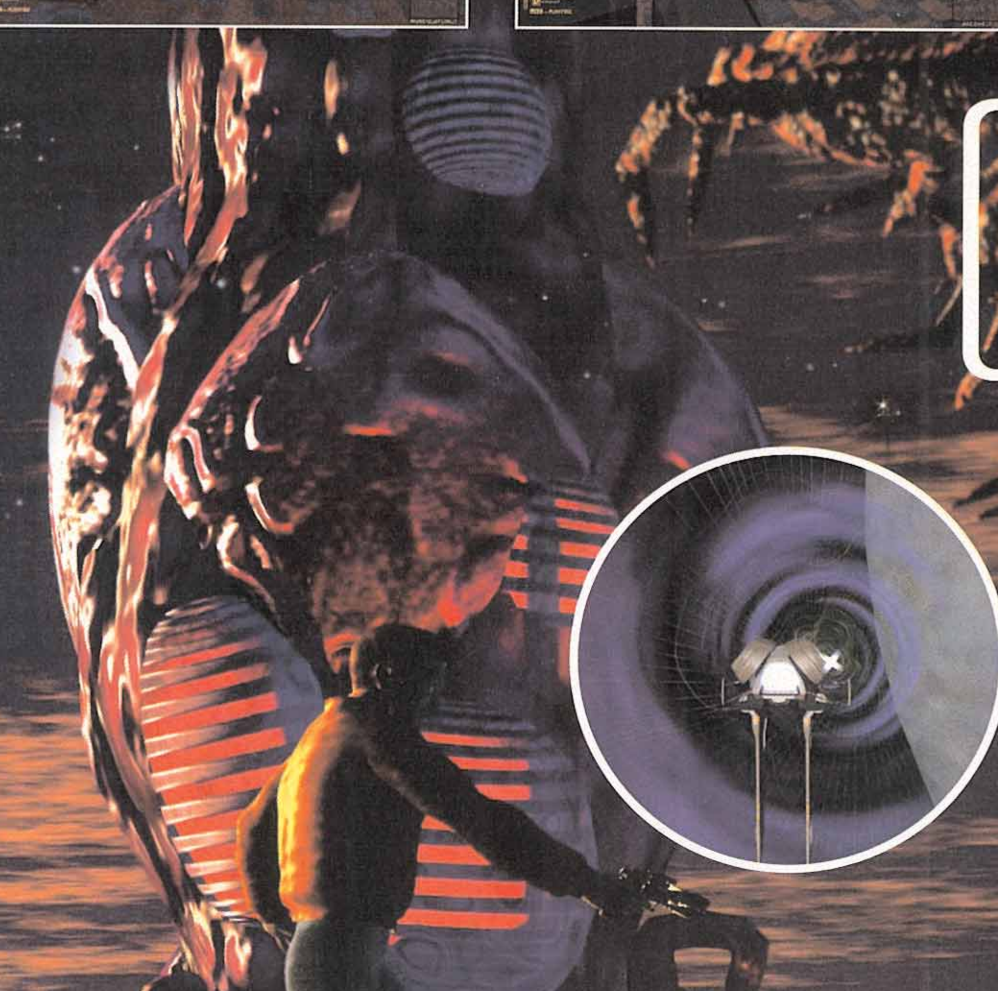


DELPHINE/ELECTRONIC ARTS
En preparación: PC CD-ROM, PLAYSTATION
AVENTURA









Que el software galo vive una época dorada, es un hecho público y notorio. Compañías como Cryo («Dune», «Lost Eden», «Aliens»...), Atreid («Warriors»), Amazing Studio («Heart of Darkness»), Infogrames («Alone in the Dark», «Prisoner of Ice»...) y, por supuesto, Delphine, se han encargado de que el nombre de Francia equivalga a calidad y buen hacer en materia de videojuegos, a lo largo y ancho del globo.

En el caso que ahora nos ocupa, desde 1988, año de fundación de la compañía, y del lanzamiento de «Future Wars», para Amiga, Atari y PC, el nombre de Delphine Software International siempre ha estado en candelero y, tras la compañía, el hombre, Paul Cuisset.

En la práctica, no ha habido casi ningún programa de Delphine que no haya recibido, al menos, uno o más premios a nivel internacional.

De ello, tiene buena parte de culpa monsieur Cuisset, y la constante investigación en nuevas técnicas de programación y diseño, en el momento de acometer el desarrollo de un nuevo juego. Por ejemplo, ahora nos es muy familiar la expresión "rotoscoping", una técnica que surgió con «Flashback» y que permite obtener unas animaciones de gran fluidez, al basarse en la conversión de movimientos grabados en vídeo a sprites, a una velocidad de 24 fps.

Pero ha sido en este 95, cuando Delphine ha rizado el rizo, ofreciendo el más difícil todavía. Técnicas de "motion capture" con cámaras infrarrojas, estaciones Silicon Graphics, audio MIDI y una genialidad a prueba de bomba, se han unido para crear «Fade to Black», una ►

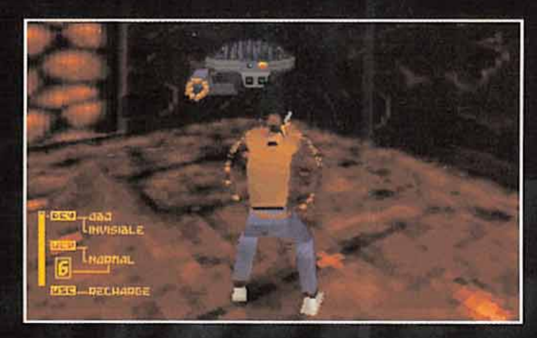


nueva dimensión del software donde aventura y arcade se dan la mano, en uno de los programas que más darán que hablar en octubre, en formato PC, y a partir de noviembre, en soporte PlayStation.

ACCIÓN EN EL SIGLO XXII

En el año 2190, Conrad B. Hart regresa a la Tierra en estado de hibernación, cuando su nave es interceptada, y él hecho prisionero en la luna, por parte de una raza alienígena, los Morphs.
Escapar de su cautiverio y encontrar el camino de vuelta a casa es su único objetivo, pero la tarea no es sencilla. Estaciones espaciales, naves Morph, Plutón, colonias lunares y, por fin, la Tierra, componen las diversas paradas del complicado viaje que espera a nuestro protagonista, a lo largo de las seis extensas y complejas fases que conforman «Fade to Black». En la primera de ellas, Conrad debe escapar de la base lunar en la que se encuentra cautivo. Para su sorpresa, encuentra la inesperada ayuda –una constante a lo largo del juego– de varios personajes. El primero de ellos es John O'Connor, un prisionero como él, junto al que escapa para llegar a Shadow, una base espacial en la que toman contacto con un grupo

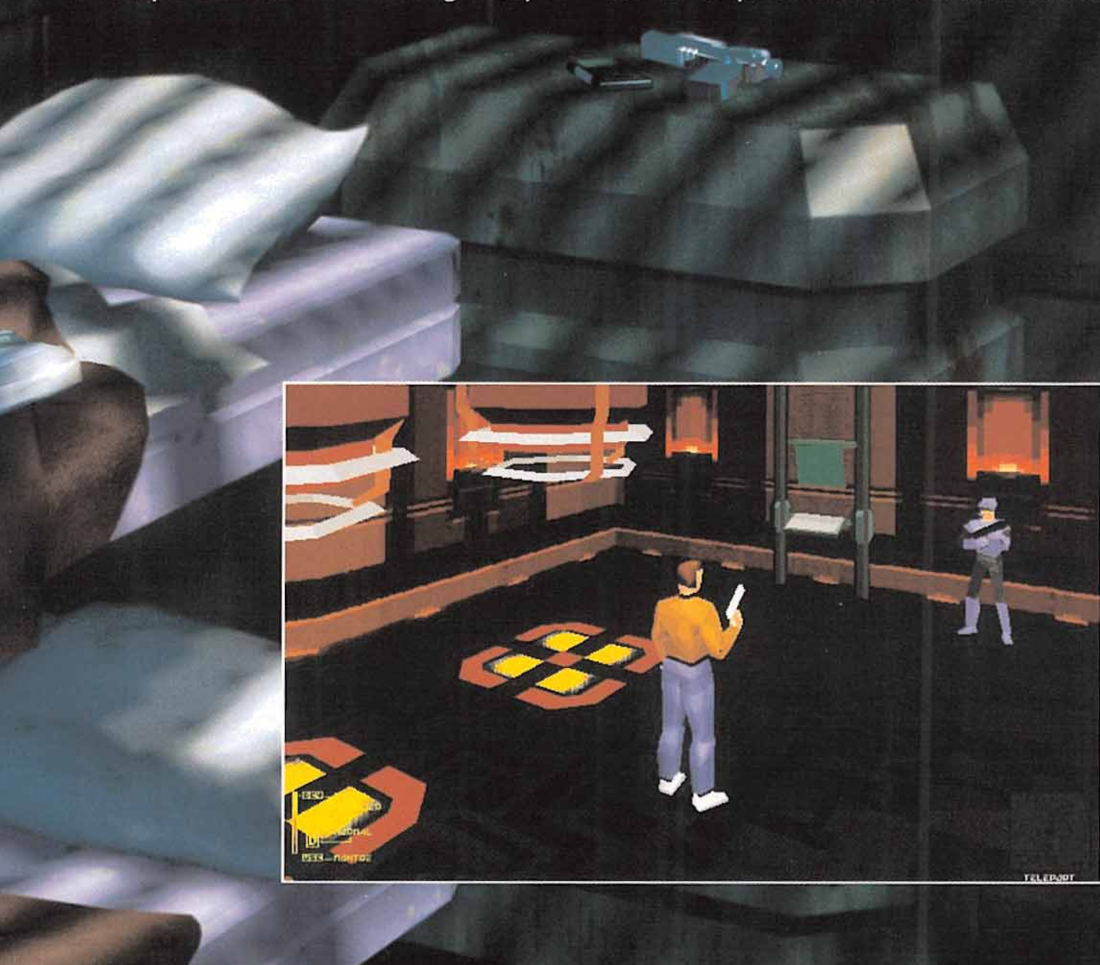




rebelde, en lucha contra los Morph, llamado Mandragora.
La segunda fase tiene como escenario una nave Morph, en la que los extraterrestres han instalado una mortífera arma, con la que planean dominar las mentes de los seres humanos. Un nuevo ser, Ageer, entra en escena al final de este nivel, ayudando a escapar de una muerte segura a Conrad.
Llegados al planeta Plutón, entraremos en la tercera fase. Una ciudad, aparentemente en ruinas, resulta ser el lugar de origen de Ageer, y cuna de una antiquísima civilización. Los Morphs han seguido hasta este lugar a nuestro héroe que, gracias a la intervención de los poderes místicos de Ageer y otros miembros de su raza, ven frustrados sus planes de destrucción.
La nave nodriza de los Morph es el siguiente escenario. El descubrimiento de un morph infiltrado en Mandragora, que ha adoptado la personalidad de uno de los mejores amigos de Conrad, es el inicio de una complicada trama en la que nuestro protagonista averigua que las horas de la base Shadow están contadas.
En la quinta fase, que se desarrolla en Shadow, una terrible batalla en la que intervienen todos los personajes aparecidos en escena hasta el momento, define el siguiente e inevitable paso, el combate final en la Tierra. La última fase.

UN LARGO CAMINO

Casi tan complejos y enrevesados como estos seis niveles, fue el proceso de desarrollo sufrido por «Fade to Black», comenzando por el mismo título del juego.
Los primeros pasos dados por Delphine en el proyecto, comenzaron con el nombre provisional de «Project Morph», y como tal se presentó en la última edición ►

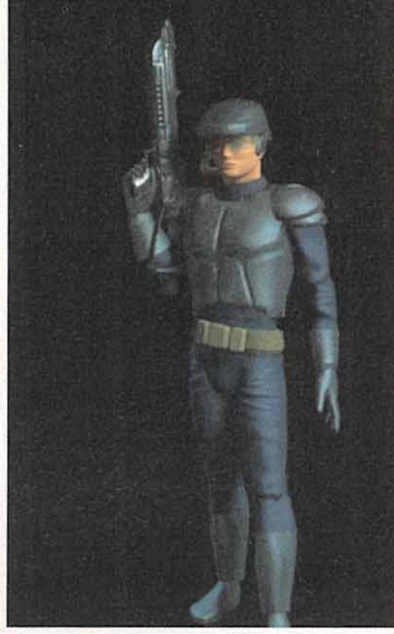


ELEGIDOS PARA LA GLORIA

«Fade to Black» ha sido un proyecto costoso y complejo, que ha involucrado durante largos meses a cerca de treinta personas en su desarrollo, repartidos en las más diversas tareas. Arropados por un enorme potencial tecnológico –10 Silicon Graphics, Indigo e Indigo 2, software SoftImage y Alias, 4 cámaras infrarrojas para la captura de movimiento real, un estudio de grabación MIDI...–, y bajo la dirección de Paul Cuisset, los resultados obtenidos son, sencillamente, sorprendentes. Todo está preparado para que en octubre, la primera versión del juego vea la luz. Y estos, han sido los "culpables" de la nueva obra maestra de Delphine:

- ***Guión:*** *Paul Cuisset.*
- ***Diseño Gráfico 2D:*** *Stéphane Aussel, Thierry Bansront, Grégory Beal, Eric Caron, Serge Fiedos, Jérôme France, Hervé Gaerthner, Florian Guzec, Béatrice Laurent, Cécile Thomas, Paul Tumelaire.*
- ***Modelado de objetos en 3D:*** *Stéphane Aussel, Thierry Bansront, Serge Fiedos, Hervé Gaerthner, Florian Guzec.*
- ***Secuencias Cinemáticas 3D:*** *Thierry Bansront, Serge Fiedos, Yann Le Gall, Thierry Levastre, Frédéric Loubiere.*
- ***Animación 3D:*** *Jérôme France, Florian Guzec, Thierry Perreau, Paul Tumelaire.*
- ***Actores:*** *Grégory Beal, Anne Fossa, Jérome France, Denos Mercier, Paul Tumelaire.*
- ***Diseño Gráfico:*** *Eric Caron, Jérôme France, Paul Tumelaire.*
- ***Story Board:*** *Eric Caron.*
- ***Banda Sonora:*** *Raphaël Gesqua.*
- ***Diseño de Fases:*** *Paul Cuisset, Thierry Perreau.*
- ***Programación:*** *Philippe Chastel, Sébastien Clement, Guillaume Genty, Claude Levastre, Alain Ramond, Alain Tinarrage, Benoît Verillaud.*
- ***Programación Adicional:*** *Patrick Bricout, Arnaud Carre, Fabrice Rodet.*
- ***Coordinación:*** *Philippe Chastel.*
- ***Director de Arte:*** *Thierry Perreau.*
- ***Dirigido por:*** *Paul Cuisset.*



DELPHINE Y LA HISTORIA

Desde «Future Wars», en 1988, una de las principales compañías francesas y mundiales del software, no ha hecho más que crecer y ofrecer productos de calidad a los usuarios de todo tipo de máquinas.

Amiga, Atari ST y PC fueron los primeros beneficiados del talento creador de la compañía, con el juego antes mencionado. Después, en 1989, fue otra aventura, «Operation Stealth», basada en una compleja historia de espías, la que llevó de nuevo a Delphine a ocupar los primeros puestos de las listas de éxito en todo el mundo.

1991 fue el año en que las primeras versiones de «Cruise for a Corpse», un juego que podía haber basado su guión en cualquier novela de Agatha Christie, hacían su aparición. De nuevo los usuarios de ordenadores de 16 bits eran los agraciados en el panorama mundial.

Entre 1991 y 1992, surgieron las múltiples adaptaciones de «Another World», el origen de la trilogía que culminará con «Fade to Black», y uno de los juegos de Delphine más galardonados a nivel internacional.

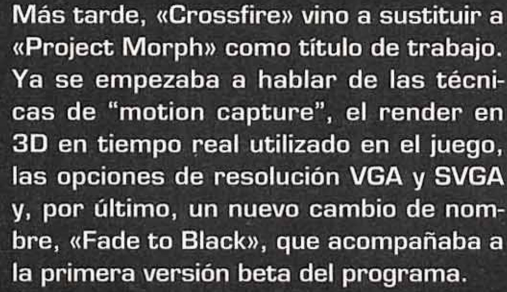
«Flashback», en el 93, cuya primera versión apareció –la única ocasión, hasta el momento– en formato consola (Mega Drive), significó la puesta en marcha de la técnica "rotoscoping", aplicada posteriormente en multitud de títulos por compañías de todo el mundo, y por la propia Delphine en «Shaq Fu», también para las consolas de 16 bits.

El turno es ahora de «Fade to Black», un título al que, a buen seguro, se le exigirá superar en todo a cualquiera de los programas mencionados. Cosa que, en nuestra opinión, y si nada se tuerce a última hora, va a lograr sin ningún problema.
«Fade to Black» será, sencillamente, la obra maestra de Delphine.

del ECTS londinense, con la coletilla de ser la continuación de «Flashback». Con semejantes antecedentes, ya se empezaba a intuir el marchamo de calidad que Delphine iba a imprimir al juego. Pero claro, unos minutos en una cinta de vídeo –que era lo que en realidad se pudo contemplar en ese momento– pueden resultar my engañosos.



Más tarde, «Crossfire» vino a sustituir a «Project Morph» como título de trabajo. Ya se empezaba a hablar de las técnicas de "motion capture", el render en 3D en tiempo real utilizado en el juego, las opciones de resolución VGA y SVGA y, por último, un nuevo cambio de nombre, «Fade to Black», que acompañaba a la primera versión beta del programa.



Por regla general, estas preversiones suelen dar una ligera idea del producto final, más que definir a éste en su totalidad. Opciones no implementadas y, habitualmente, ciertos errores de programación aún no depurados, son la norma de una versión beta.

Sin embargo, en «Fade to Black» ha bastado con un ligero vistazo a una producción no finalizada, para darnos cuenta de que estábamos ante un verdadero bombazo. El render en tiempo real de personajes y decorados, el mimo puesto en el diseño, sombreados gouraud, secuencias cinemáticas prerenderizadas en estaciones Silicon Graphics, un guión genial plasmado en pantalla de una forma no menos impresionante, voces digitalizadas, animaciones y movimientos que transcurren de forma asombrosamente realista, con una suavidad digna de admiración... Todo, todo en «Fade to Black» parece conjuntarse de modo perfecto para asegurar el éxito de Delphine en su nueva aventura. Y, además, contamos con la confirmación de la traducción del software a nuestro idioma.

¿Se puede pedir algo más? Tan sólo disponer, como se nos ha afirmado, del juego en PC, en el mes de octubre, y de la versión PlayStation en noviembre. Lo demás, ya vendrá con el tiempo.

F.D.L.

El mito

DICEN QUE NUNCA LLUEVE A GUSTO DE TODOS. O QUE SOBRE GUSTOS, NO HAY NADA ESCRITO. LO CIERTO ES QUE ES DIFÍCIL ENCONTRAR UNA AVENTURA QUE SE ADAPTE A LAS EXIGENCIAS DE CADA USUARIO EN PARTICULAR, O QUE ABORDE UN TEMA QUE INTERESE A TODO EL MUNDO.

Y sino, ¿cuántas veces se os ha escapado una malévola sonrisa ante la simplicidad de un determinado puzzle, mientras se os ocurría otro mucho más divertido y enrevesado? Basta meditar durante unos segundos sobre esto, para darse cuenta de que dentro de todo aventurero empedernido, hay un creador de aventuras frustrado. Nada mejor, por tanto, que ponerse manos a la obra y lanzarse a la aventura –nunca mejor dicho– de diseñar vuestra propia aventura gráfica.

POR DÓNDE EMPEZAR

Antes de que todo el mundo comience a lanzar las campanas a vuelo y se deje llevar por la emoción del momento, conviene que os hagáis a la idea de que la creación de una aventura gráfica no es, ni mucho menos, una tarea fácil. Si queréis tomárolos en serio, entonces vais a tener que desgastaros los codos pegándole al lenguaje C, así como a todas las técnicas modernas de diseño gráfico y animación. La primera regla de oro que hay que aprender es que las aventuras gráficas entran por los ojos, y un programa plagado de gráficos y efectos espectaculares tendrá la mitad del camino recorrido. Para completar la otra mitad, hay que esforzarse en perfeccionar otros factores, como son la jugabilidad, la imaginación y la sofisticación de los puzzles. De esto último, precisamente, se encarga el "parser" organizador de la aventura, una herramienta de trabajo que realiza todas las tareas necesarias para que el entorno responda adecuadamente a las acciones que ejecuta el personaje principal.

El parser maneja una serie de tablas donde se guardan todos los diálogos de los personajes, los objetos que aparecen en la aventura, su descripción, el lugar donde se localizan, si se pueden o no coger, usar, lanzar, etc., dependiendo de su versatilidad. También controla el mapa con las localizaciones de la aventura, la conexión entre ellas y las acciones que se pueden realizar en cada caso. Para gobernar todos estos elementos hay que disponer de un pequeño lenguaje condicional del tipo "SI VERBO = usar Y OBJETO = llave Y posición = 1112,2195 ENTONCES ACTIVAR animación1, ABRIR salida1", que, en este caso, comprobaría si se ha utilizado una llave en una determinada posición –frente a una puerta, por ejemplo– y entonces se ejecutaría la animación donde se abre la puerta, dejando libre la nueva salida.

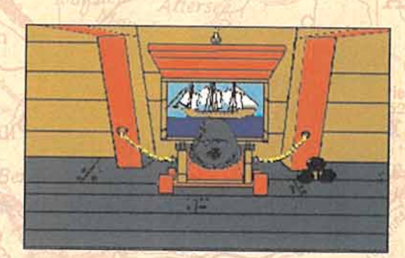
La correcta planificación de un buen parser es la clave para diseñar una buena aventura gráfica, junto a la elocuencia de los puzzles. Parsers como el ya mítico SCUMM de LucasArts o el SCI de Sierra, han elevado las aventuras realizadas con estas herramientas a la categoría de clásicas. El problema surge cuando uno no es precisamente un "experto" en el arte de manejar bits, o simplemente no se quiere perder el tiempo en aprender un lenguaje de programación. Por desgracia, ya ha pasado a la historia aquella época dorada de las aventuras conversacionales, donde se comercializaban parsers del estilo de «The Quill» o «The Graphic Adventure Creator», que permitían realizar aventuras de calidad comercial sin saber ni una palabra de programación.

Hoy en día, las compañías guardan celosamente sus parsers, de manera que es imposible acceder a ellos. Sin embargo, no conviene tirar la toalla antes de tiempo, ya que no todo está perdido. A mis manos ha llegado un programa shareware llamado «Game Builder Pro», distribuido por Friendware, que asegura ser un auténtico parser creador de aventuras gráficas. Pertenece a la compañía MVP, y aunque está en inglés, los manuales han sido traducidos al castellano. Excepto las órdenes –coger, dejar, mirar, usar etc.–, que se mantienen en inglés, las aventuras producidas pueden realizarse en perfecto castellano.

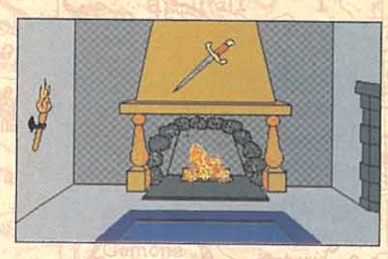
A AVENTURA

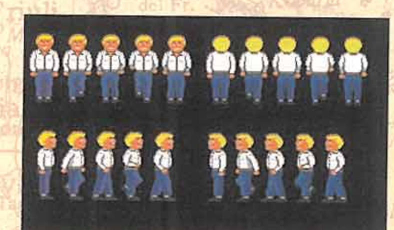
de la creación

Entre las características más importantes del programa destacan el hecho de que puede manejar un mapa con 400 pantallas en resolución VGA, 20 animaciones especiales y hasta 40 objetos. También soporta música y efectos sonoros compatibles Sound Blaster, mediante ficheros .VOC y .WAD, e incluye utilidades como TurboPaint, un programa de dibujo para diseñar las pantallas y las animaciones, aunque puede servir cualquier gráfico en formato PCX, y SoundGood, un editor de sonidos. Además, permite programar acontecimientos aleatorios, asignar puntos a las acciones correctas, diseñar pantallas de muerte y ejecutar programas externos para realizar funciones específicas. A la hora de diseñar la aventura existe un pequeño lenguaje con sencillas órdenes del tipo IF ITEM=, USE ITEM, etc., que activa las animaciones y emite los mensajes al utilizar los objetos, examinar el decorado... El proceso de elaboración de una aventura no es complicado, aunque exige bastante tiempo. Aspectos como mover al personaje o manejar el ratón se realizan de forma automática, por lo que sólo hay que preocuparse del diseño de los puzzles y decorados. Una vez en marcha, los verbos predefinidos (coger, usar, mirar, dejar, empujar...) aparecen en la parte superior de la pantalla, siendo el manejo idéntico al de cualquier aventura gráfica. Sin embargo, a fuerza de ser sinceros, hay que confesar que los resultados obtenidos no son precisamente espectaculares. El interfaz es muy primitivo, ya que sólo permite coger y usar objetos, sin poder manipularlos, y los diálogos con los personajes se limitan a soltar una frase según el modo en que se van desarrollando los acontecimientos. Además, los juegos obtenidos son lentos incluso en un 486DX a 50 Mhz, y el número de animaciones que se pueden generar a la vez son muy limitadas.







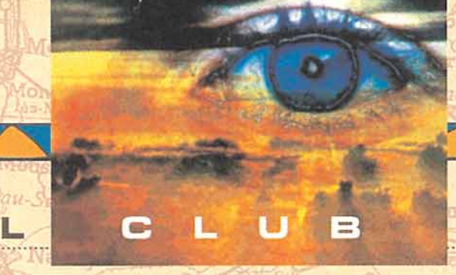


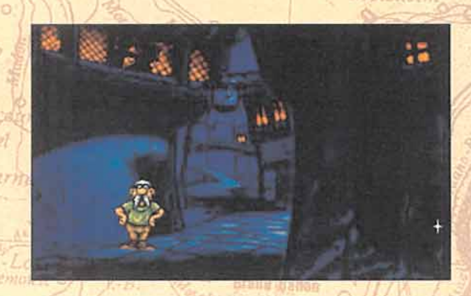
De todas formas, «Game Builder Pro» es un programa perfectamente válido para aprender los principios básicos del diseño de aventuras, así como las bases para construir nuestro propio parser. Dado que ya tiene dos años de antigüedad, es posible que exista una versión superior, así que si alguno de vosotros tiene conocimiento de ella o de otros programas similares, no dudéis en escribir al Club y así ponerlos al alcance de todos los socios.

Para los afortunados poseedores de un modem que puedan acceder a Internet, me han llegado rumores de que a través de World Wide Web, concretamente en la dirección: HTTP://WWW.CL.CAM.AC.UK:80/USERS/GDR11/INFORM/, es posible acceder a un lenguaje gratuito llamado INFORM, que sirve para escribir juegos de aventuras. Si podéis echarle un vistazo, no dudéis en contarnos que os parece.

¡UNA SOLUCIÓN, QUIERO!

Mientras unos se dedican a imaginar los más enmarañados puzzles, otros sudan la gota gorda intentando resolverlos. José Roldán, de Aldaya (Valencia) –tranquilo, no vamos a hacer ninguna broma con tu apellido–, no sabe cómo escapar del asesino que le persigue en «Laura Bow and the Dagger of Amon-Ra». José, perspicaz él, consigue atrancar la puerta del pterodáctilo con el alambre, pero le falta dirigirse a la sala de las armaduras y, en el pasillo del norte, utilizar la silla para alcanzar el tragaluz, en dirección a la sala de los sarcófagos, donde deberás esconderte en el de más a la izquierda.









Todo lo contrario que Albert Muñoz, de Arenys de Munt (Barcelona), que tiene que hacerle frente TRES veces seguidas con el repelente, y después coger el bicho con el lazo que hay en la oficina, a la derecha de la sala de contenedores, para meterle en la jaula.
Finalmente, Juan Antonio Pérez, de Valencia, casi ha descubierto al verdadero asesino, pero no consigue esquivar a las ratas del pasadizo de las calderas. Es tan sencillo como darlas un poco de queso. El problema es encontrarlo, claro. Si buscas en la oficina de Wolf, en la trampa para ratones que puedes desactivar con el hueso de dinosaurio.
Cambiamos de tercio para darnos una vuelta por el espacio-tiempo, ya que Rafael Martín, de Premiá de Mar (Barcelona), no sabe que el ratón con el que juega el gato, en «Day of the Tentacle», se consigue cambiando de lugar las dos camas, de manera que la que emite el chirrido que atrae al gato queda colocada en el fondo de la habitación. Dos amigos tocayos, Víctor Villalba y Víctor Sánchez, que escriben desde paradero desconocido, me bombardean con preguntas relativas al mismo juego, así que responderé a unas cuantas. Al caballo del pasado, tenéis que leerle el libro de Bernard. Se dormirá y podréis haceros con su dentadura. Para encender el fuego de la chimenea, dadle un puro explosivo y la dentadura castañeante a George Washington. Los demás creerán que tiene frío y encenderán un fuego. Para que el rayo caiga en la cometa, lavad el carruaje con agua y jabón. Si queréis controlar a Laverne, pintad el árbol que hay al lado de las letrinas con la pintura roja. Después, convenced a Washington para que lo corte. Sobre vuestra petición de un Patas Arriba de este juego, siento deciros que su futura publicación es imposible, entre otras cosas porque ya lo hicimos en el número 65 de la anterior época. Preguntad en el Servicio de Ejemplares Atrasados.
En fin, no hay espacio para más. Entre la playa, la piscina y los ligues veraniegos, no os olvidéis de que existen un montón de desquiciados personajillos secundarios que pueblan las aventuras gráficas, necesitados de ayuda. Yo, como siempre, espero reunirme con vosotros dentro de 30 días. Mientras tanto, disfrutad como locos de las vacaciones. ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Una nueva aparición («Lost Eden») y una reentrada («Indiana Jones y la Última Cruzada») son las nuevas incorporaciones de las listas. Los demás, suben y bajan como la cotización del dólar.

LAS MEJORES DEL MOMENTO

Full Throttle
Day of the Tentacle
Simon the Sorcerer
MundoDisco
Lost Eden

TOP 5

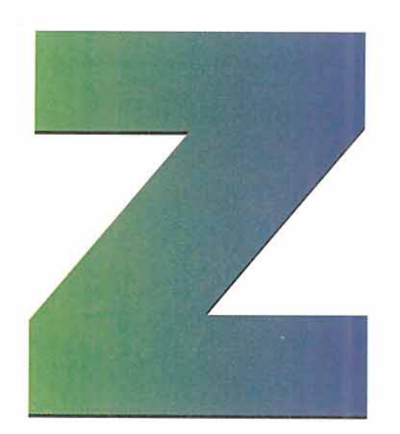
Indiana Jones & the Fate of Atlantis
The Secret of Monkey Island
The Secret of Monkey Island 2
Day of the Tentacle
Indiana Jones y la Última Cruzada

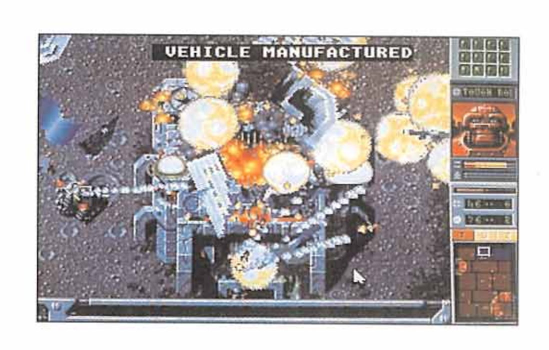
NOTA IMPORTANTE

*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

*No olvidéis incluir en el sobre SECCIÓN **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*







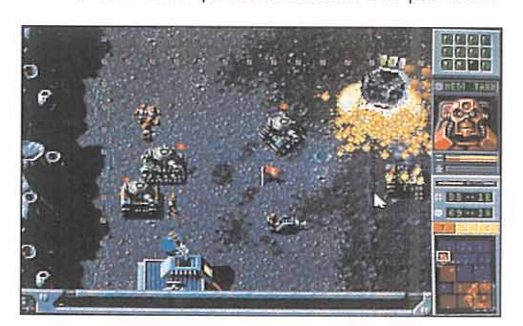
Los BITMAP atacan de nuevo

PREVIEW

DESDE LA APARICIÓN DE «THE CHAOS ENGINE», APENAS HABÍAMOS TENIDO NOTICIAS SOBRE LOS PROYECTOS DE LOS BITMAP BROS. AHORA, PARECEN HABER SALIDO DE ESE LETARGO EN QUE SE ENCONTRABAN LOS CREADORES DE «GODS» O «SPEEDBALL 2», CON UNA PRODUCCIÓN QUE COMBINA LA ESTRATEGIA CON LA ACCIÓN, Y UNAS BUENAS DOSIS DE HUMOR, Y DE LA QUE SE ASEGURA POSEE ALGUNAS DE LAS SECUENCIAS CINEMÁTICAS MÁS IMPACTANTES DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS: «Z».

BITMAP BROS./WARNER INTERACTIVE/RENEGADE
En preparación: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA/ARCADE

Estas secuencias, a diferencia de otros muchos productos, no se centran en la intro, sino que se acumulan a lo largo de todo el desarrollo del programa.
Sin embargo, una característica que sobresaldrá en «Z» es, siguiendo el estilo de los juegos de los Bitmap Bros, la simplicidad de los objetivos y del planteamiento global. Nuestra meta será aniquilar al enemigo, destruir sus cuarteles y fábricas, y dominar los distintos planetas que sirven de escenarios a «Z». Una perspectiva cenital, con una presentación en pantalla repleta de paneles de control, radares, etc., forman las credenciales de «Z». Mediante el manejo de una serie de robots, iremos definiendo objetivos de ataque, y procurando destruir la infraestructura de nuestros rivales, capturando y eliminando a los mismos.



Como en todo juego en el que la estrategia sea un componente importante, «Z» posee un concepto de evolución y mejora de habilidades y potencial. Nuestra producción de armamento, por ejemplo, partirá de una pequeña fábrica que irá haciéndose más y más grande.
Teniendo en cuenta que nuestros rivales se adaptarán de igual forma que nosotros, e irán mejorando sus habilidades –el apartado de inteligencia artificial parece ser uno de los más conseguidos en «Z»– el nivel de adicción promete ser francamente alto.
Fuera de nuestras fronteras, se ha comparado a «Z», en ciertos aspectos, como una versión tremendamente sofisticada de «Cannon Fodder». Y si alguno de vosotros ya conoce el juego de Sensible y Virgin, poco más se puede decir, por ahora.

D.D.F.







MICROPROSE NO DEJARÁ NUNCA DE SORPRENDERNOS. CUANDO TUVIMOS CONOCIMIENTO DE QUE ESTABAN PREPARANDO UN JUEGO EN EL QUE DEBERÍAMOS CREAR UNA GRAN CADENA DE PIZZERÍAS, PENSAMOS QUE SE HABÍAN VUELTO LOCOS. AHORA QUE «PIZZA TYCOON» ESTÁ CERCA DE SER UNA REALIDAD, Y A LA VISTA DE LO QUE SERÁN SUS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES, NO PODEMOS MENOS QUE AFIRMARNOS EN NUESTRA OPINIÓN: QUIEREN QUE TODOS NOS VOLVAMOS LOCOS PARA HACER QUE NUESTRA PIZZERÍA PARTICULAR FUNCIONE.

SERÁ EL TERCER RETO PARA LOS APRENDICES DE MAGNATES DE TODO EL MUNDO.

MICROPROSE
En preparación: **PC, PC CD-ROM**
ESTRATEGIA

PIZZA TYCOON

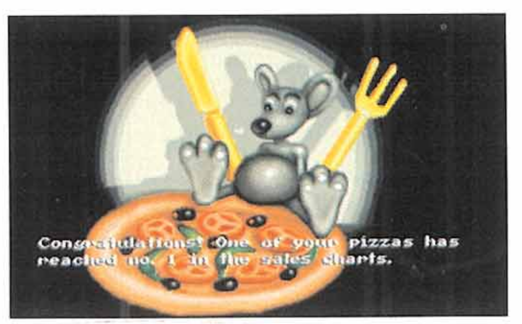
No sabemos si la idea se les ocurrió a Microprose o a Software 2000, los que han sido sus desarrolladores, pero no se puede negar su originalidad. Ya no están de moda ni los trenes ni los transportes, ni siquiera los restaurantes de lujo; lo que vende ahora son las pizzerías. Una masa de harina, agua, levadura y una pizca de sal. Y sobre ella, los ingredientes que queramos, tanto dulces como salados.

Tras la buena idea de hacer pizzas a gran escala, Microprose ha tejido una red de acciones y acontecimientos que darán lugar a uno de sus programas de más dificultad.

CON LAS MANOS EN LA MASA

Por supuesto que nos tendremos que manchar las manos de harina, pero no va a ser lo único que hagamos. Hasta el último detalle que rodea al proceso productivo va a estar presente, así como los factores externos que influyen en el desarrollo de cualquier negocio. El más importante de ellos será los otros pizzeros competidores por hacerse con el control del mercado.



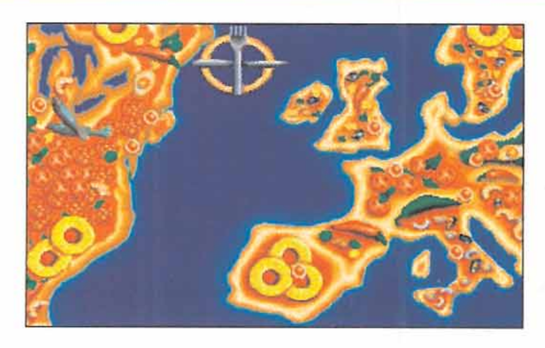


Toda Europa y parte de América esperan a que abramos nuestras pizzerías para disfrutar de nuestras especialidades. Partiremos en una ciudad determinada, pero acabaremos abarcando todo el continente.

Antes de poder meternos en la cocina, recorreremos las calles hasta encontrar el local que nos interese; después, los bancos para conseguir el dinero; y, finalmente, iremos a la inmobiliaria que nos venderá o alquilará nuestro futuro negocio. Cuando ya lo tengamos, descubriremos que sólo están las cuatro paredes, por lo que ahora viene la tarea de amueblado, contratación

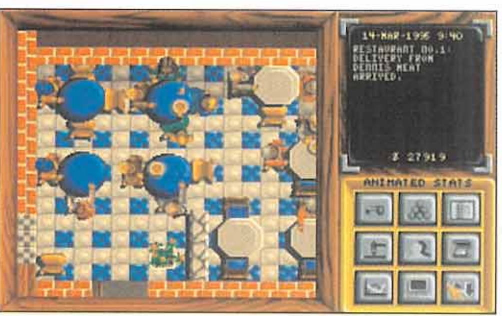
El juego más sabroso de Microprose











de personal, diseño de menús y compra de materias primas.

Cuando hayamos hecho todo esto abriremos nuestra pizzería y todo irá a las mil maravillas. ¡Ja!, ¿no hemos dicho ya que «Pizza Tycoon» se caracterizará por su elevada dificultad? Los problemas no habrán hecho más que empezar, porque ahora nos tocará hacer rentable nuestro negocio, hacer que nuestra popularidad aumente y capear los problemas con los proveedores, los empleados, los bancos y la mafia. Sí, los "bajos fondos" tendrán un papel determinante en el juego: nos extorsionarán, nos encargarán trabajos y, si les fallamos, sufriremos en nuestras carnes las consecuencias. Las posibilidades serán verdaderamente ilimitadas.

LOS MEJORES INGREDIENTES

La receta que Microprose nos propone en su nuevo y estratégico lanzamiento está compuesta a partes iguales por jugabilidad, buenos gráficos, la más completa simulación comercial realizada hasta la fecha y un toque de sano buen humor. Este último aspecto será uno de los más destacables, pues los menús, los personajes, las conversaciones, se tratan en clave de humor.



El tiempo transcurrirá sin interrupción obligándonos a reaccionar rápidamente y a realizar misiones y tareas a una hora determinada. El juego nos garantiza que no descansaremos ni un sólo momento, pues siempre tendremos algo que hacer y aspectos de la simulación que deberemos examinar. Dicha simulación será de lo más detallado que hayamos visto hasta el momento, pues nuestro personaje tendrá características numéricas, como salud, carisma, popularidad, etc., –como en los JDR– que fluctuarán; como lo harán también los factores económicos que emularán las transacciones reales. Si a todo esto añadimos que el interfaz que se va a utilizar va a ser muy completo –decenas de menús relacionados, con sus correspondientes botones– tenemos la adicción y jugabilidad asegurada.

Podemos concluir afirmando que para la que se prevé –posiblemente, será la mejor simulación de negocios de Microprose– se ha creado un fabuloso entorno para darla soporte.

Gráficos graciosos y detallados al máximo, sonido –tanto música como efectos– en concordancia con los mismos, y constantes animaciones en los decorados para acabar de rematarlo. ¿Que más podríamos pedir? Pues venga, vámonos a comer una pizza, que de tanto hablar de ellas me ha entrado hambre.

C.S.G.



¡A LA RICA PIZZA!

Eso será probablemente lo que dirán nuestros clientes cuando prueben las especialidades realizadas por nosotros mismos. Con estas manitas, mucha paciencia y un poco de ayuda, podremos, y deberemos, crear las variedades de pizza que compondrán nuestro menú. Será uno de los pasos previos a la apertura de nuestro restaurante.

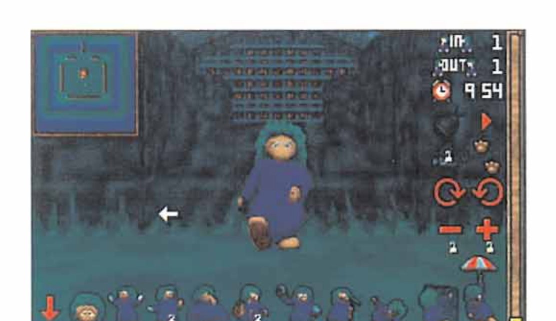
La ayuda de que hablábamos vendrá dada por un libro de recetas que, al parecer, acompañará al juego y que explicará con todo detalle tanto ingredientes como cantidad de los mismos, sin olvidar la presentación y el modo de preparación. Cuando nuestra obra culinaria esté terminada, un jurado de expertos la calificará con respecto a la receta original, puntuando en consecuencia. El resultado de la votación determinará el grado de ventas y de aceptación por el público de nuestra pizza.

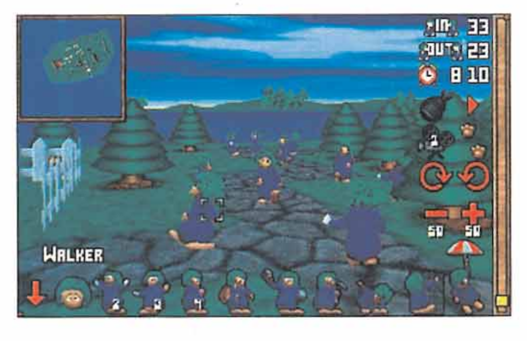
Por supuesto, «Pizza Tycoon» también nos permitirá crear nuestras propias recetas, sin limitaciones de ningún tipo, para que podamos desarrollar nuestras habilidades como cocineros. Igualmente, cuando la tengamos terminada, el jurado tomará buena cuenta de ella. ¡Que aproveche!

¿QUÉ ES AZUL, TIENE EL PELO VERDE Y SE MUEVE SIN PARAR POR ESCENARIOS EN 3D? AUNQUE LO DE LA TERCERA DIMENSIÓN OS DESPISTE UN POCO, QUE NO OS QUEDE LUGAR PARA LA DUDA, LA RESPUESTA ES UN LEMMING. DESPUÉS DE PROTAGONIZAR UNA RISTRA CONSIDERABLE DE JUEGOS, UNA DE LAS POCAS COSAS QUE LES QUEDABAN POR HACER A ESTOS PERSONAJILLOS SUICIDAS ERA AMPLIAR SU FORMA A LOS TRES EJES. YA LO HAN CONSEGUIDO, GRACIAS AL GRAN TRABAJO DE CLOCKWORK, ADEMÁS DE ASEGURARSE EL ÉXITO DE SU ÚLTIMO JUEGO. PERO A ESTO ÚLTIMO, LOS LEMMINGS YA ESTÁN ACOSTUMBRADOS.

PREVIEW

Lemmings 3D







CLOCKWORK/PSYGNOSIS
En preparación: PC, PC CD-ROM, PLAYSTATION ARCADE

La "fiebre lemming" no dejó títere con cabeza cuando apareció para los primeros micros de 16 bits. Era lo más adictivo y entretenido del momento, compitiendo con el incombustible «Tetris», entre otras panaceas del momento. «Lemmings» partía de una idea original, un tanto sencilla, y muy bien llevada a la práctica. Después del juego primario, otros títulos más o menos modificados se ocupaban de que no se borrara la imagen de estas criaturas de nuestra mente, por lo menos hasta que dieran el gran salto cuantitativo. Y cualitativo. Y ese momento ha llegado, cuando los lemmings se asoman a la tercera dimensión.

UN JUEGO MILLONARIO

«Lemmings 3D» es la culminación de una saga millonaria, tanto por el número de personajes azules que han desfilado por nuestros ordenadores como por las millones de copias que se han vendido en todas las plataformas que disponen de ellos. Vienen dispuestos a superarse; y para ello, en

Clockwork han creado un entorno 3D totalmente interactivo, con más trampas y situaciones peligrosas que nunca. Tendremos la oportunidad de ver a los queridos lemmings desde cualquier ángulo, rotar nuestro punto de visión, subir, bajar, acercarnos, alejarnos, en definitiva, libertad total de movimientos. Es de suponer que el entorno creado para que esto sea posible ha de ser en extremo manejable y simple, a la vez que potente.
La rapidez de movimientos que se hacían imprescindibles en los primeros «Lemmings» seguirá siendo una constante, por lo

AUTÉNTICOS POR LOS CUATRO COSTADOS



que la representación 3D deberá ser una aliada más que un estorbo. Podemos llegar a pensar que como si no tuvieramos suficiente con preocuparnos de docenas de lemmings moviéndose aquí y allá por todos los lados, además deberemos girar los escenarios y estar pendientes de distintos puntos de vista. Pues no, la ilimitación de movimientos y el amplio campo de visión de «Lemmings 3D» unido a la simpleza de interface de siempre transportará la adicción de «Lemmings» a un nuevo exponente marcado por la libertad y la interactividad. Es un cambio similar al ocurrido con los arcades-destruye-todo planos y la tridimensionalidad de «Doom», por poner un ejemplo. Ello redunda sobre todo en el movimiento de los lemmings, que ahora se realizará en cualquier dirección: ¡nunca estuvieron tan vivos ni fueron tan realistas como lo serán a partir de ahora!

VIRTUAL LEMMING

Ya no hay impedimentos para meternos en el traje -azul- de los lemmings, porque junto a la libertad de movimientos por el entorno y el empleo de distintas cámaras, «Lemmings 3D» incorporará un punto de vista en primera persona, como si verdaderamente fuéramos un lemming. Y si decimos que además de con ratón y teclado, el juego incluirá una opción de uso del ratón-joystick 3D Cyberman de Logitech, el nivel de realismo será tal que hasta nos creeremos que tenemos el pelo verde. La jugabilidad extrema se mezclará con la adicción de una frenética carrera contra el tiempo en cuatro niveles de dificultad más uno de práctica; pudiendo relajarnos al terminarlos viendo el replay de los mismos. Y por si fuera poco, dispondremos de 20 escenarios para entrenarnos en las habilidades de los lemmings, complementadas con la aparición de objetos que influirán en su movimiento como trampolines, teletransportadores, muelles o bloques resbaladizos. Una buena culminación para toda una sarta de novedades en torno a lo último de Psygnosis.

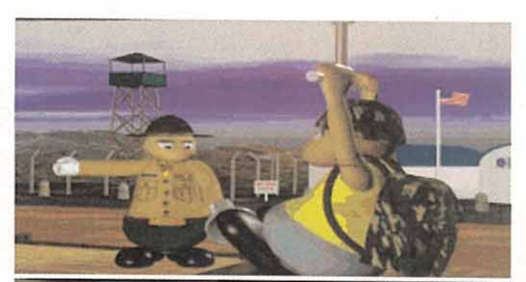




GIRO DE NOVENTA GRADOS

Aunque Psygnosis nos haya descolocado los esquemas que teníamos prefijados sobre los lemmings, la mecánica del juego seguirá siendo la misma: guiar al mayor número posible de lemmings hasta la salida del nivel. Y después, repetición recursiva del mismo proceso, y así hasta completar los cien niveles del juego, ambientados en diez tipos distintos de escenarios: Egipto, Medieval, Militar, Circo, etc. Para sobrepasarlos, seguiremos contando con las habilidades -nueve- de cada lemming, que pondrán en práctica interaccionando con el entorno 3D realizado a pantalla completa.

Al moverse, harán gala de algunos de los 567 frames de animación que se han programado para ellos. La calidad de estos frames variará de 64 por 64 pixels en la versión para equipos con 4MB de RAM a 128 x 128 pixels en la de 8MB, ambas en 256 colores. Los mismos que disfrutan los más de 1200 polígonos y 882 objetos que habrá en cada nivel, realizados con mapeado de texturas. Y hablando de efectos, no podemos dejar de nombrar las fuentes de luz, los diez niveles de sombreado, y las texturas animadas; aspectos que permiten un nivel de detalle totalmente configurable.













Que nadie se eche las manos a la cabeza pensando que va a necesitar un P6, porque nos han asegurado que «Lemmings 3D» funcionará bien en 486DX/33 con 4MB de RAM. La configuarión óptima será otro cantar, y en ella no podrá faltar una tarjeta de sonido para oír las 39 piezas musicales y los 51 diálogos digitalizados de los lemmings. Y si no, recordad el famoso ¡Oh, no! que tantas veces les hemos oído exclamar al morir.

C.S.G.

PREVIEW

MAGIC CARPET 2

SI SE BUSCA ORIGINALIDAD, UN ASPECTO CADA VEZ MENOS CUIDADO EN EL CADA DÍA MÁS APÁTICO MUNDO DEL SOFTWARE, BULLFROG ES LA COMPAÑÍA POR LA QUE PREGUNTAR. SUS PRODUCTOS SIEMPRE HAN DESTACADO EN ESTE Y OTROS MUCHOS APARTADOS. «POPULOUS», «THEME PARK», «SYNDICATE» O «MAGIC CARPET», HAN SIDO ALGUNOS DE LOS JUEGOS QUE HAN LLEVADO A BULLFROG A LA CIMA. Y, PRECISAMENTE, DE «MAGIC CARPET» HAY QUE VOLVER A HABLAR. O, MEJOR DICHO, DE «MAGIC CARPET 2», CONTINUACIÓN DE AQUEL, QUE PROMETE CONVERTIRSE EN UNO DE LOS BOMBAZOS DEL MERCADO PARA FINAL DE AÑO.

Regreso a las Mil y Una noches


BULLFROG
En preparación: PC CD-ROM
AVENTURA/ARCADE



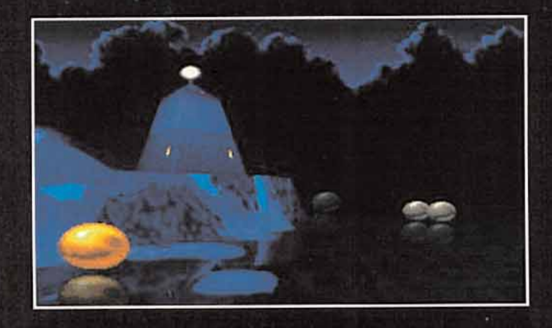
Básicamente, lo que Bullfrog ha descubierto hasta ahora de «Magic Carpet 2», hace pensar en que se trata de «Magic Carpet», pero repleto de mejoras, tanto a nivel de juego como de diseño, e incluso técnicas.

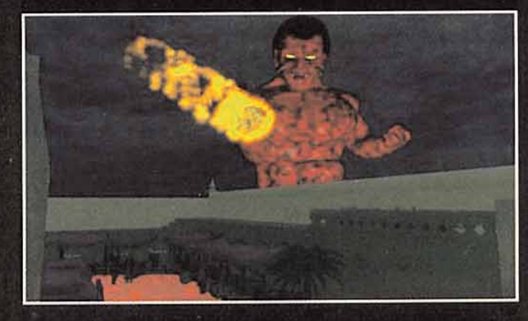
La historia también ha sufrido alguna variación. Para empezar, la ambientación de la primera parte se basaba totalmente en escenas diurnas, mientras que «Magic Carpet 2» ofrecerá también secuencias desarrolladas en la oscuridad de la noche, e incluso algunas fases tienen lugar en escenarios subterráneos.

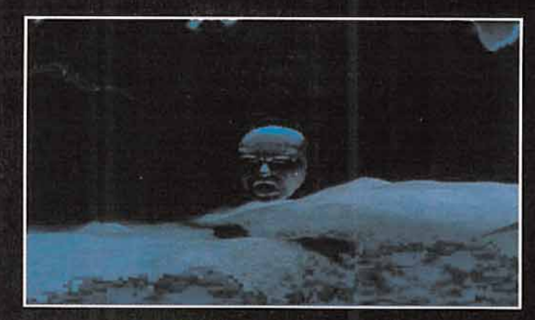
La oferta hecha al usuario, de este modo, incrementa notablemente el aspecto dramático del juego, reforzado además por un mayor nivel de inteligencia en enemigos, y una elevada complejidad en muchos de los niveles.

UNIVERSO MÁGICO

Al igual que en la primera parte, «Magic Carpet 2» encuentra uno de sus principales objetivos en la construcción de castillos, en cada uno de los escenarios del juego, con la dominación de cada territorio como meta final. Sin embargo, Bullfrog









afirma que esta continuación se centra mucho más en el aspecto opuesto, es decir, la destrucción de las fortificaciones enemigas y de las terribles criaturas que pueblan cada escenario.

Criaturas que han sufrido también una renovación profunda. Algunas son totalmente originales, como una hydra de cinco cabezas, que se convertirá en uno de los mayores obstáculos de todo el juego.

El apartado de los hechizos se ve incrementado en «Magic Carpet 2». A los numerosos conjuros que el jugador tenía disponibles en el primero, se unirán en esta continuación algunos como, por ejemplo, la posesión, que permitirá que alguna de esas temibles criaturas antes mencionadas combatan a nuestro lado.

La jugabilidad mejorará. El diseño también. Pero, ¿y la calidad? ¿Serán capaces los chicos de Bullfrog de superar uno de los juegos más logrados, técnicamente, de la historia.

Sin ningún rubor, afirman que así es. Por un lado, la herramienta 3D utilizada para el diseño de escenarios ha sido retocada, mejorando su potencial en casi un setenta por ciento, para permitir que la velocidad en su generación aumente generosamente. Y, en esta misma línea, la propia velocidad de juego –los desplazamientos del protagonista a bordo de su alfombra– obtendrán un incremento de velocidad cercano al veinte por ciento.

La pregunta ahora es, ¿se está limitando Bullfrog a realizar una versión mejorada de «Magic Carpet»? La respuesta, afirman, es no. Sus pretensiones han sido dar continuidad a uno de sus mayores éxitos, ofreciendo la suficiente innovación, en cantidad y calidad, como para no necesitar del referente de la primera parte. «Magic Carpet 2», vistas las primeras imágenes del juego, tiene todas las papeletas para convertirse en otro éxito seguro de Bullfrog. No sería la primera vez, y estamos seguros de que no será, tampoco, la última.

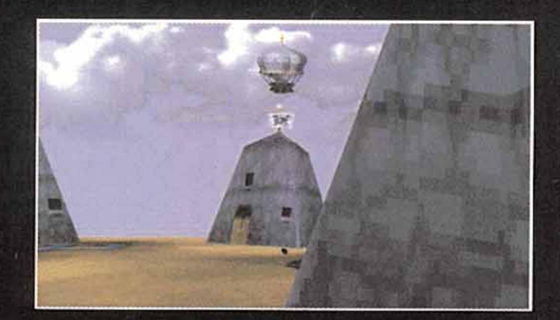
F.D.L.

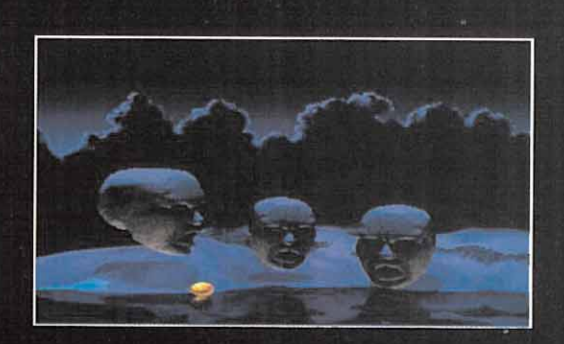
EL BESTIARIO DE BULLFROG

Nuevas y terroríficas criaturas llegarán en «Magic Carpet 2», para unirse al extenso bestiario que los programadores de Bullfrog crearon para la primera parte del juego. Arañas gigantescas, momias, cabezas de piedra, genios, gárgolas y un largo etcétera de seres mitológicos, como la impresionante hydra de cinco cabezas, nos pondrán en jaque a lo largo y ancho del desarrollo del juego. Y recordemos que los programadores aseguran que el nivel de inteligencia de estos seres se ha incrementado notablemente. Sin embargo, quizá lo más impresionante de «Magic Carpet 2» no son, en sí, estos enemigos, sino los lugares donde se ubicarán. Los nuevos escenarios subterráneos, y la ambientación nocturna de muchos de los niveles del programa, contribuyen a crear una ambientación perfecta para uno de los más originales juegos de la historia, de impresionante puesta en escena.





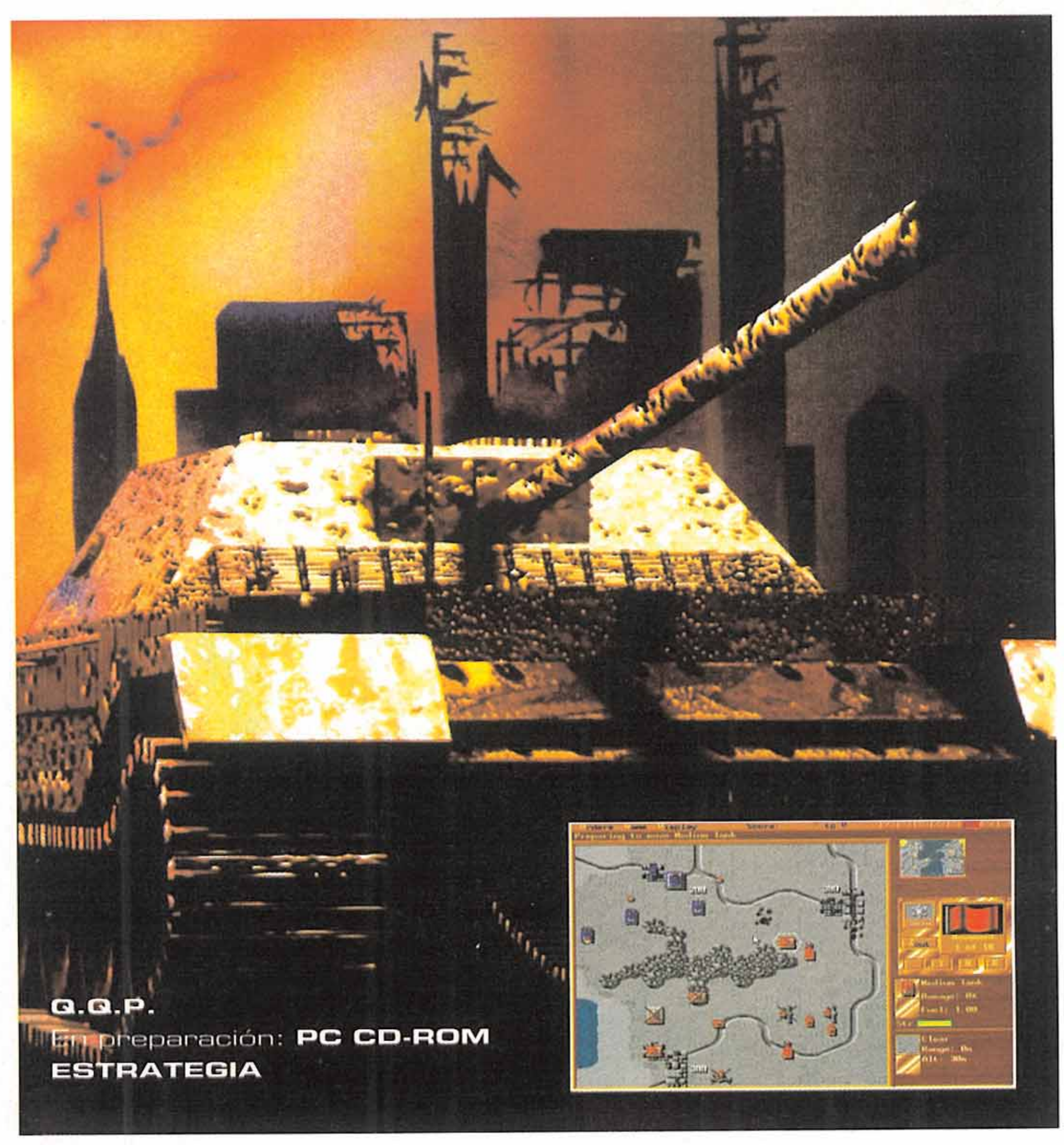


PERFECT GENERAL II

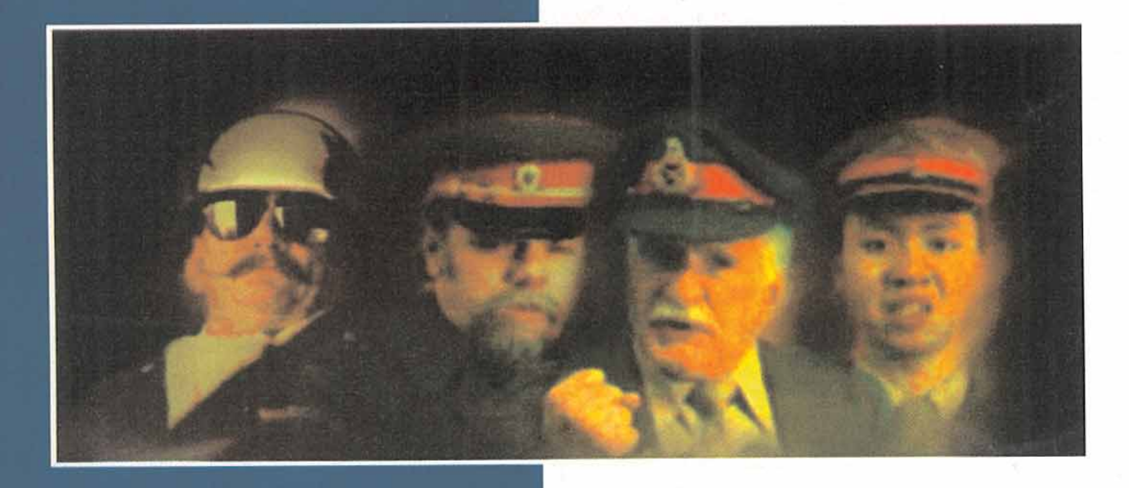


«PERFECT GENERAL» APORTABA TODO LO QUE UN AFICIONADO A LA ESTRATEGIA PUEDE DESEAR: VARIEDAD DE ESCENARIOS CON SUS CORRESPONDIENTES ESTRATEGIAS, DISTINTOS TIPOS DE UNIDADES, CONDICIONANTES METEOROLÓGICOS Y GEOGRÁFICOS, ETC. AHORA, QQP ELEVARÁ ESAS CARACTERÍSTICAS AL CUADRADO PARA OFRECERNOS MUCHAS MÁS HORAS DE DIVERSIÓN Y DURO ENTRENAMIENTO MENTAL, YA QUE LA SECUELA SERÁ MUCHO MÁS COMPLETA Y COMPLEJA. COMO DEBE DE SER.

PREVIEW



Q.Q.P.
En preparación: PC CD-ROM
ESTRATEGIA



El grupo de programadores encabezados por Bruce Williams han reconstruido y reprogramado el código original explotando al máximo sus cualidades y enriqueciendolas notablemente. Los aspectos más relevantes serán un mayor nivel de dificultad de nuestros contendientes unidos a un elevado número de escenarios -cerca de cien- que no habrían sido posibles sin el uso del CD como soporte. Esto también hará viable la inclusión de animaciones y video, así como efectos de sonido y música de mayor realismo y calidad.





Regreso al campo de batalla

NECESARIAS MEJORAS

Las nuevas unidades amplían las posibilidades de «Perfect General» permitiendo a los estrategas una mayor elasticidad y un número de posibilidades más grande a la hora de planificar sus tácticas. Las nuevas tácticas incorporadas, tales como bombardeo naval y aéreo, y las unidades de nuevo reemplazo, como ametralladoras, minas o tanques Elephant, cubren aspectos bélicos que el primer programa dejaba algo desatendidos. Lo que verdaderamente importa son sus características intrínsecas que son las que condicionan su uso.

«Perfect General II» estará pensado para que siga agradando tanto a los soldados rasos como a los capitanes generales, con una gran variedad de escenarios tanto en dificultad como en tratamiento. Y dentro de ellos el nivel que pongamos a nuestros contrincantes hará la selección del nivel de juego dentro de nuestras habilidades y el planteamiento que le queramos dar. Se puede jugar una partida sin más, pero también existirá la opción de variar muchos parámetros para adecuar cada escenario a nuestros gustos. Aún así, el nivel de dificultad promete ser superior, también más configurable y con gran variedad de objetivos. Con todas éstas previsiones se intentarán cubrir las principales deficiencias de aquel interesante «Perfect General», que tenía sus puntos flacos en un bajo nivel de estrategia, adicción limitada debido a los escasos escenarios, y una relativa pobreza gráfica. Las imágenes son de sobra explícitas respecto a ésto último; mientras que la inteligencia artificial de que se le dotará al programa hará el resto. Entrenaremos duro para estar preparados cuando llegue.

C.S.G.

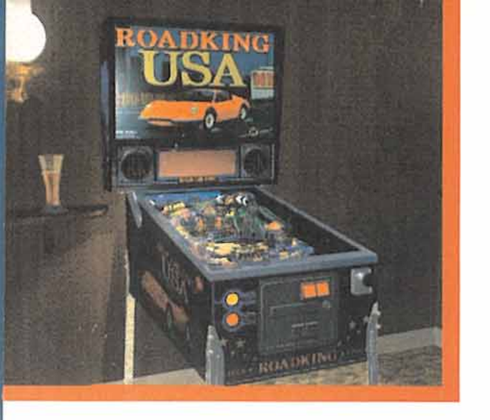




LOS NUEVOS SUMINISTROS

- *Cerca de cien escenarios distintos con sus propias estrategias.*
- *Nuevas unidades: ametralladoras, aviones, tanques Elephant...*
- *Cinco niveles de dificultad creciente del ordenador.*
- *Cuatro campañas completas de la Segunda Guerra Mundial.*
- *Interface gráfico mejorado, más intuitivo y detallado.*
- *Dos modos gráficos de visualización en SVGA.*
- *Vídeos con consejos de generales sobre los escenarios.*
- *Nuevos tipos de terreno con sus características.*
- *Menús más completos y con muchas más opciones.*
- *Escenarios temáticos históricos e inventados.*
- *Y sobre todo, mucha más adicción y jugabilidad.*





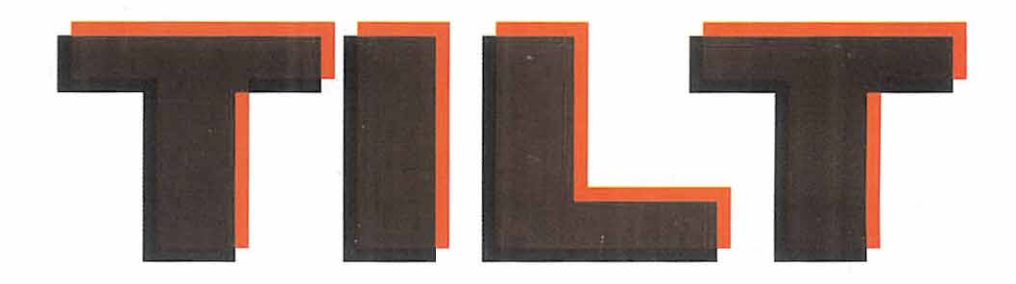
EL PINBALL DEL SIGLO XXI

PREVIEW

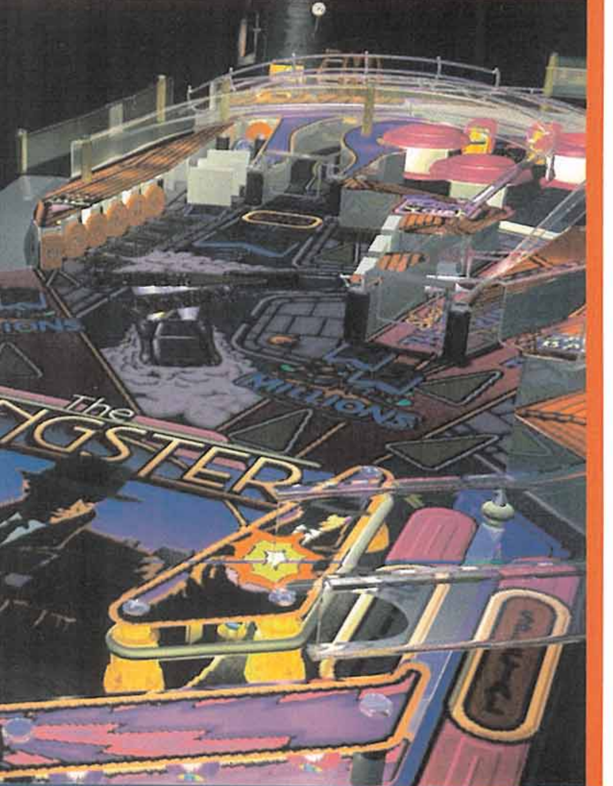
HASTA LA FECHA, COMPAÑÍAS COMO 21ST CENTURY HABÍAN SIDO LAS REINAS EN LOS JUEGOS DE PINBALL PARA ORDENADORES. SIN EMBARGO, A PARTIR DEL OTOÑO, SU REINADO PUEDE VERSE AMENAZADO POR «TILT», UN PROGRAMA CON EL QUE NMS Y VIRGIN PRETENDEN REINVENTAR EL PINBALL, HACIÉNDONOS CREER QUE LO QUE TENDREMOS DELANTE DE NUESTROS OJOS ES ALGO MÁS QUE UNA IMAGEN EN UN MONITOR.







TILT



Para muchos usuarios de PC puede que NMS no sea un equipo demasiado conocido. Hasta ahora, su trabajo se había centrado en el mundo de las consolas, habiendo estado involucrados, de uno u otro modo, en proyectos como «Star Wars», «John Madden 95», «Aladdin» o «Cool Spot», entre otros. Sus integrantes pueden presumir de haber trabajado en compañías como Psygnosis, Virgin, Microprose o Sony y, en breve, veremos en el mercado nuevos juegos de NMS editados bajo el sello de BMG.

Pero, ¿qué es lo que este equipo ha estado desarrollando en absoluto secreto durante casi dos años, y que merece toda nuestra atención? Se podría decir que tan sólo un pinball, un arcade..., pero estaríamos mintiendo. «Tilt» será más, mucho más, que un simple pinball.

Lo primero que NMS ha hecho ha sido realizar un diseño gráfico enormemente realista, ofreciendo imágenes 3D en SVGA, renderizadas en plataformas Silicon Graphics –aunque, como sobre gustos no hay nada escrito, también dispondrá de una opción 2D, para los usuarios acostumbrados al estilo clásico–.

Pero, dentro del apartado gráfico, no es el diseño en sí lo más destacable, sino la manera de mostrar en pantalla esas imágenes. Por lo general, la mesa de un pinball, en juegos de este tipo, ya conocidos y más antiguos, suele ocupar el doble del tamaño de pantalla, utilizándose un scroll vertical cuando la bola se desplaza de la zona inferior a la superior. Bien, en «Tilt», cada mesa puede ocupar entre tres y seis veces el tamaño original de pantalla. Es fácil imaginar, así, que el nivel de detalle –y más en SVGA– llega a ser increíble. Proporciones casi reales, unos efectos de luces y sombras alucinantes, una dinámica perfecta, rebotes, rampas, marcadores



especiales... Un conjunto asombroso que hace de «Tilt», sencillamente, un pinball casi más real que los auténticos.

Todo esto suena de maravilla, pero mucho mejor aún sonará la banda sonora, compuesta por Tommy Talerico, un reconocido autor profesional, que cuenta en la actualidad con tres álbumes situados entre los más vendidos, en las listas norteamericanas.

Las ocho personas que durante dos años han estado involucradas en el desarrollo de «Tilt», afirman sentirse tremendamente orgullosos de su obra. Tanto, que ya empiezan a pensar en un próximo juego de similares características. Sin embargo, no adelantemos acontecimientos, y esperemos –con impaciencia, eso sí– hasta que «Tilt» llegue hasta nosotros este otoño, para poder soñar con un nuevo programa.

D.D.F

NMS/VIRGIN
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE



STEPHEN BEVERLY

Diseñador de «TILT»



"TILT ha sido realizado por fans de los pinball, para los fans de los pinball".

Micromanía: Con la enorme cantidad de programas existentes en el mercado, basados en todo tipo de pinball, ¿qué es lo que diferencia a «Tilt» del resto?

Stephen Beverly: *Sobre todo, que ha sido realizado por fans del pinball, para otros fans del pinball. En mi opinión, los pinball aparecidos hasta la fecha habían sido programados por aficionados a los videojuegos, pero no a los juegos de pinball. Gente capaz de fijarse en detalles exclusivos de este tipo de productos, como opciones de multiball, tiros especiales, rampas combinadas, etc.*

El segundo dato importante es el hecho de estar diseñado en 3D, ofreciendo al usuario una perspectiva de juego real, y no una simulación.

Cuando, en cualquier tipo de juego, entra en escena la tercera dimensión, los problemas se multiplican en todos y cada uno de los aspectos relativos a diseño y programación. Por ejemplo, las rutinas de colisión, las opciones de multiball, y multitud de temas más, nos causaron tremendos quebraderos de cabeza, cuando todo habría resultado sencillísimo con un diseño plano, en 2D. Sin embargo, conseguimos resolver todos esos problemas, haciendo de «Tilt» el mejor pinball programado hasta ahora.

El usuario puede tener la total certeza de que se encontrará con una respuesta instantánea a sus acciones, y unos efectos reales. Mucha gente había intentado, antes que nosotros, hacer algo como «Tilt», pero, al final, siempre se encontraban con el mismo problema: una velocidad de juego demasiado lenta, por lo que acababan abandonando. En «Tilt», ese problema no existe. Nos ha llevado mucho tiempo, pero hemos llegado a un punto en que toda la acción se desarrolla a las mil maravillas.

MM.: En el apartado de la programación, ¿han tenido que desarrollar alguna herramienta especial, para resolver problemas como el de la inercia de la bola, que realice cálculos matemáticos reales? ¿Qué otro tipo de herramientas han utilizado en el desarrollo de «Tilt»?

SB.: *Por supuesto. De hecho, un gran porcentaje del código está dedicado a cálculos matemáticos y efectos físicos reales, aunque resulta bastante complejo de explicar en pocas palabras. Los programadores estuvieron muchísimo tiempo estudiando física, temas como inercia, choques, giros, etc. La lista podría resultar interminable. Pero los resultados han sido magníficos. La bola actúa como si tuviera una masa real en todos los choques, animaciones, velocidad, etc.*

Hemos utilizado multitud de herramientas en todo el desarrollo del juego. En lo relacionado con mi especialidad, el apartado gráfico, lo más complicado fue conseguir que las máscaras en 3D funcionaran de manera efectiva y realista. Los efectos de transparencia y todo lo concerniente a las rampas resultó bastante complicado.

Al principio, empezamos usando "3D Studio", pero la gran cantidad de datos que manejábamos ralentizaba el trabajo en exceso, por lo que decidimos pasarnos a plataformas Silicon Graphics. Utilizando el Power Animator 6, de Alias, la velocidad y la calidad de los resultados eran infinitamente mayores.

En lo concerniente a la programación, casi todo el código ha sido realizado en C y, finalmente, como herramientas complementarias, estuvimos trabajando con programas como Deluxe Paint y Desk Animator Pro.

Las seis mesas de «Tilt», por cierto, no han sido diseñadas por casualidad. A través de Internet, conseguimos ponernos en contacto con un montón de tipos que estaban locos por los pinball, y que nos dieron su opinión sobre las máquinas que más les gustaban. Así, en «Tilt» existe una mesa dedicada al género de terror, otra a los coches, una tercera al espacio y la ciencia ficción, una a la magia, una al circo y, la última, dedicada a los gángsters y los años treinta.

MM.: ¿Cuáles son sus pinball favoritos?

SB.: *«Pin Box», «Harlem Globe Trotters», y un montón de máquinas más de Williams, pero los que de verdad me vuelven loco son «Star Trek» y «Fun House».*

El equipo que ha realizado «Tilt» ha estado trabajando duramente durante casi dos años para la elaboración de un pinball que será una auténtica revolución en su campo.

LOS NUEVOS proyectos DE PSYGNOSIS

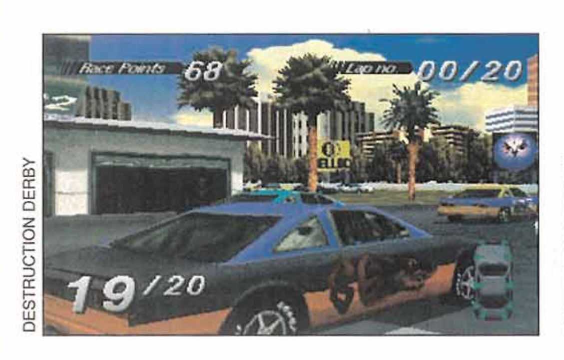
En 1994 Psygnosis cumplió diez años. Lejos quedan ya los tiempos en que un par de amigos, Jonathan Ellis y Ian Hetherington –hoy directores ejecutivos de Sony Electronic Publishing Europa–, fundaron la compañía en Liverpool.

El crecimiento experimentado en esta década ha sido notable. En la actualidad, varios centenares de personas trabajan para Psygnosis en Europa y Estados Unidos, en área de marketing y desarrollo de software, con seis equipos propios de programación, además de tener acuerdos en vigor para nuevos proyectos con cerca de treinta grupos de programación.

Todos recordamos hoy títulos como «Lemmings», «Obitus» o la trilogía de «Shadow of the Beast». Sin embargo, podemos considerar mayo del 93 como la fecha en que Psygnosis cogió el toro del futuro por los cuernos, al unirse a Sony Electronic Publishing. PC CD-ROM y PlayStation, son las apuestas de la compañía para los próximos meses. De sus más inmediatos proyectos, hemos realizado una selección con los más destacados. No están todos, faltan versiones de juegos ya conocidos, como «MundoDisco», «Novastorm» o «Myst». De algunos otros, la compañía británica aún no tiene fijada fecha de lanzamiento, o bien la información es escasa, como es el caso de «Damnesia», «Spawn», «Lemms P'Ball», «Alpha Storm» o «Dimension».

Pero, en líneas generales, esto es lo que veremos dentro de muy poco tiempo.





DESTRUCTION DERBY



DESTRUCTION DERBY



DESTRUCTIONN DERBY


DARKER

ASSAULT RIGS

Un mundo futurista en el que los deportes han sido sustituidos por competiciones en el ciberespacio, es el escenario en el que se desarrolla «Assault Rigs». En liza contra rivales controlados por un mastodóntico ordenador, vehículos virtuales entran en acción en una arena tridimensional, en la que lo importante no es participar, sino sobrevivir. Armamento pesado y decorados "hi-tech", en un juego en el que una de las opciones más importantes se refiere a la conexión vía modem y red (PC), o mediante cable entre dos máquinas (PSX).

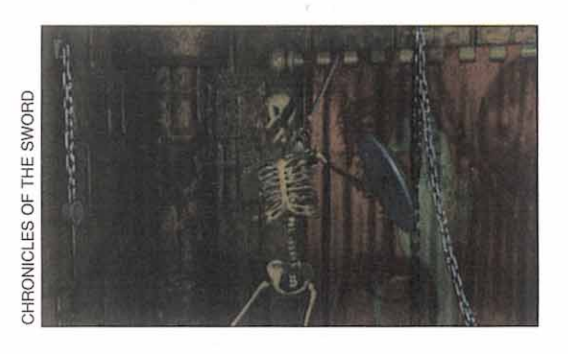
En preparación: **PLAYSTATION (Septiembre), PC CD-ROM (Octubre)**


DAMOCLES

CHRONICLES OF THE SWORD

El género del aventura gráfica, tras ejemplos tan fantásticos como «Discworld» –que, por cierto, aparecerá en formatos Mac y PlayStation, en breve–, sigue estando muy presente para Psygnosis con «Chronicles of the Sword». El juego presentará resolución SVGA, y estará ambientado en los primeros años de la fundación de Camelot, la corte del rey Arturo. Su protagonista, Sir Gawain es, junto a Lancelot, el caballero más famoso de la mesa redonda, y el eje de toda la aventura.

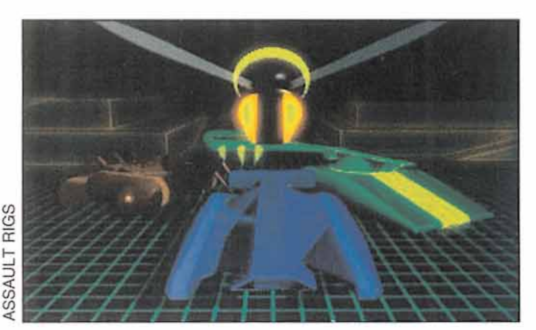
En preparación: **PC CD-ROM, PLAYSTATION (Febrero 96)**


CHRONICLES OF THE SWORD

DAMOCLES

Adaptación del juego del mismo nombre, aparecido en versión Amiga, ha sido versionado por Paul Woakes, el programador del original, y se trata de uno de los productos en 3D más logrados vistos sobre un ordenador. Con el objetivo de evitar una tragedia de dimensiones cósmicas, con un cometa dirigiéndose hacia el planeta Eris, y tres horas para evitar el impacto, «Damocles» ofrece todo un universo virtual por explorar, combinando aventura, arcade y simulación.

En preparación: **PC, PC CD-ROM (Septiembre)**


ASSAULT RIGS

DARKER

Tras tres años de trabajo, las primeras imágenes de «Darker» llegan por fin. Un simulador con vocación de arcade, un programa que permite total libertad de movimientos en un espectacular entorno 3D, sombreados gouraud, y que ofrece, como una de sus opciones más impactantes, el soporte de casco virtual VFX-1, incluso en la modalidad de dos jugadores. Eso sí, tan sólo en la versión CD.

En preparación: **PC, PC CD-ROM (Septiembre)**

DESTRUCTION DERBY

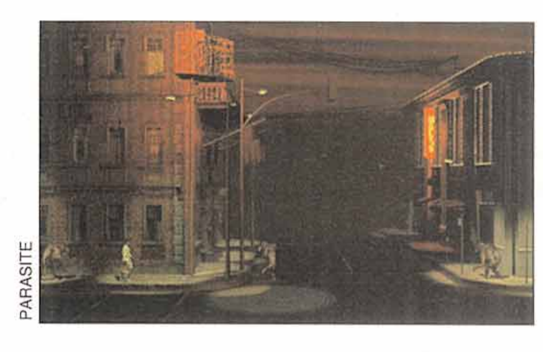
Bajo la dirección de Martin Edmonson, fundador de Reflections y "alma mater" de la trilogía de «Shadow of the Beast», llega el más impactante, espectacular e impresionante juego de coches jamás visto. «Destruction Derby» se ambienta en las populares "stock car racing" norteamericanas, ofreciendo carreras en tiempo real, en la que no sólo los gráficos se generan siguiendo esta técnica, sino que todas las reacciones y choques siguen idéntica pauta. Un juego que sorprenderá de modo inimaginable.

En preparación: **PC CD-ROM, PLAYSTATION (Octubre)**




POWER SPORTS SOCCER


POWER SPORTS SOCCER


PARASITE

ELRIC: THE ALMON'S MISSION

El RPG llega a PlayStation de la mano de Psygnosis y Michael Moorcock, creador de Elric, el último de los emperadores Menilboneanos. Adoptando este papel, el juego nos invita a descubrir los misterios de un reino sobre el que pende la amenaza de Almon, el hechicero negro. Tres ciudades, dos pueblos y ocho mazmorras conforman los escenarios que, generados en tiempo real, habremos de explorar hasta el más mínimo detalle, utilizando una amplia gama de hechizos, armas y opciones relacionadas con la magia, manejando al guerrero que da nombre al CD.

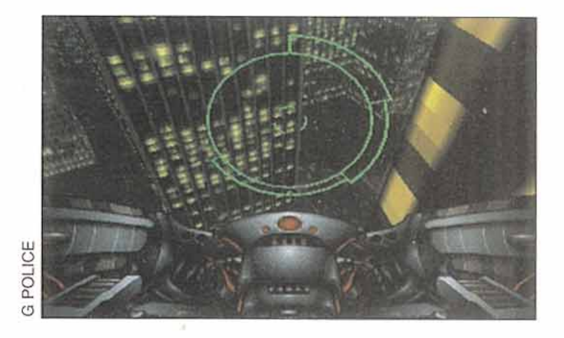
En preparación: **PC CD-ROM, PLAYSTATION (1996)**


G POLICE

ENTROPY

En una lejana galaxia, las estrellas están muriendo debido a un extraño fenómeno de naturaleza desconocida. Y nosotros, como dirigentes de un planeta que parece abocado a encontrarse fuera de los límites del tiempo y el espacio, debemos proteger a nuestra gente controlando todos y cada uno de los aspectos que definen nuestra civilización, colonizando otros planetas y descubriendo la razón por la que el universo puede llegar a un estado de destrucción total. Estrategia y ciencia ficción en este título que descubriremos el próximo año.

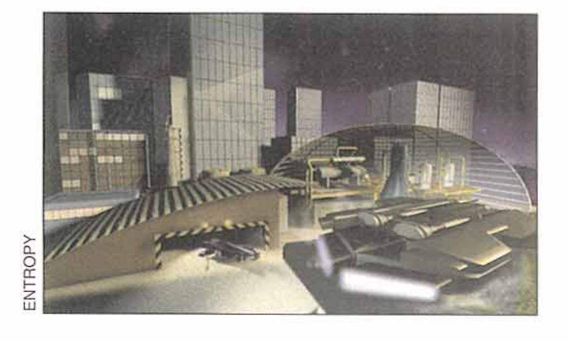
En preparación: **PLAYSTATION (1996)**


G POLICE

G POLICE

Un policía del futuro es protagonista de «G Police», un juego inspirado en «Blade Runner», y que combina estrategia y arcade. Las diferentes misiones del juego siguen una línea constante, casi a modo de una película, reflejándose nuestras acciones de una a otra. Nuestra misión es mantener la ley y el orden en una sociedad totalmente fuera de control y dominada por los criminales, para lo que tendremos a nuestra disposición una enorme variedad de armas y vehículos, como los "girocópteros".

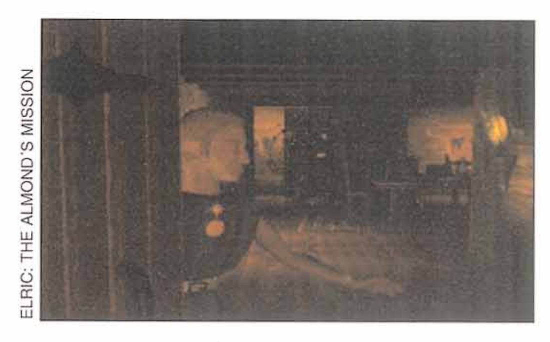
En preparación: **PC CD-ROM, PLAYSTATION (Enero 96)**


ENTROPY

PARASITE

Una combinación entre los libros de Raymond Chandler y William Gibson. O, lo que es lo mismo, una aventura cyberpunk con trasfondo de novela negra. Nuestro cuerpo ha sido invadido por una inteligencia alienígena que, poco a poco, está haciendo mutar las células del mismo. Mientras tanto, se nos encomienda la misión de limpiar las calles de invasores extraterrestres. ¿Cómo puede acabar esto? Más de 300 localizaciones diferentes con gráficos 3D renderizados.

En preparación: **PC CD-ROM, PLAYSTATION (Octubre 96)**


ELRIC: THE ALMOND'S MISSION

POWER SPORTS SOCCER

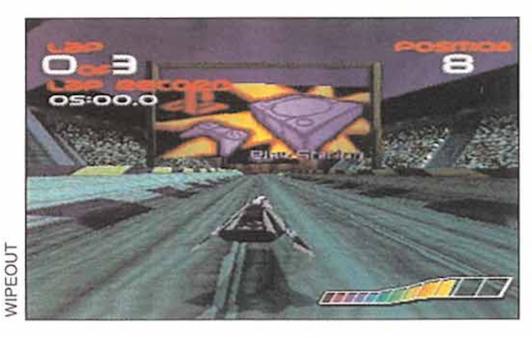
Existen juegos que se decantan por el aspecto estratégico del fútbol, y otros que hacen lo propio por el arcade. «Power Sports Soccer» une ambos en un sólo juego. Además, es uno de los más brillantes ejemplos de las más vanguardistas técnicas de captura de movimiento, aplicadas a unos preciosistas gráficos modelados en 3D. Múltiples ángulos de cámara añaden un realismo inusitado a un CD que nos permite alterar a nuestro antojo equipos y competiciones, y que efectúa detallados seguimientos de nuestras actuaciones en cada torneo.

En preparación: **PLAYSTATION (1996)**






WIIPEOUT


WIPEOUT

THE RING CYCLE

Parece que, por fin, el último trabajo de Mike Singleton tiene fecha definitiva de lanzamiento. Basado en la mitología germana –anillos, nibelungos y walkyrias– «The Ring Cycle» es una aventura en 3D, con varias decenas de personajes dotados de inteligencia artificial, escenarios generados en base a algoritmos fractales, y una banda sonora extraída de las óperas de Wagner. Una aventura para usuarios con experiencia.

En preparación: **PC CD-ROM (Septiembre)**


TIR NA NOG

SENTIENT

De nuevo el rol y la estrategia. Y de nuevo el futuro, el espacio exterior, como escenario para una acción que envuelve al jugador más y más, sin que apenas se dé cuenta. Decisiones que afectan al entorno en términos de tiempo real, personajes cuyas actuaciones con otros personajes varían en función del modo en que nos comuniquemos con ellos, y los diálogos que llevemos a cabo con cada uno. «Sentient» es un desafío a la imaginación y nuestras habilidades como estrategas. Un juego en el que cada detalle y cada acción, puede afectar al desarrollo de la acción de forma inimaginable.

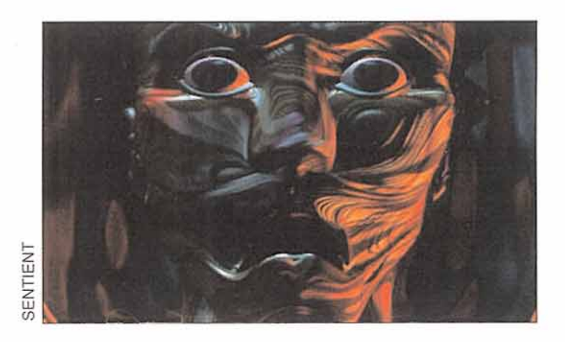
En preparación: **PC CD-ROM, PLAYSTATION (Octubre)**


TIIR NA NOG

TIR NA NOG

Cuchulainn, el héroe que protagonizó la versión Spectrum de «Tir Na Nog», en 1985, vuelve con energías renovadas en una excepcional aventura que sembró la semilla del rol en el mundo de los ordenadores. Toda una nueva generación de aficionados al RPG tiene la oportunidad de descubrir uno de los mayores mitos del software de todos los tiempos. Magníficos gráficos y largas horas ante el monitor, son las credenciales de un juego que sorprenderá a usuarios que ya disfrutaron con él en ocho bits, y a una nueva legión de jugadores.

En preparación: **PC CD-ROM (Octubre)**


SENTIENT

WIPEOUT

«Wipeout» representa la nueva generación de juegos de carreras, superando todo lo visto hasta el momento, incluyendo las mismas plataformas de 32 bits. Los protagonistas absolutos son los vehículos del juego, naves antigravedad que participan en competiciones de Fórmula 3600. Diez circuitos, nuevas armas diferentes, posibilidad de crear un vehículo a gusto del usuario... La expectación creada en todo el mundo con «WipeOut» es tal, que MGM Pictures ha decidido incluir en la película «Hackers», que se estrenará este verano, una animación especial del juego desarrollada sobre estaciones SG por el diseñador jefe del equipo de programación, Jim Bowers.
Como dicen en Psygnosis, "«WipeOut» es a los otros juegos de carreras, lo que un Ferrari a un Ford T". Ahí queda eso.

En preparación: **PLAYSTATION (Septiembre), PC CD-ROM (Diciembre)**


THE RING CYCLE



La última locura de Psygnosis

KRAZY IVAN



DESCUBRIR A ESTAS ALTURAS LA IMPORTANCIA DE PSYGNOSIS DENTRO DE LA INDUSTRIA DEL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO ES ABSURDO... LO REALMENTE IMPORTANTE ES CONOCER SUS MÁS INMEDIATOS PROYECTOS Y LANZAMIENTOS, QUE VUELVEN A CONFIRMAR A ESTA FIRMA BRITÁNICA DENTRO DE LOS PRIMEROS PUESTOS ENTRE LAS COMPAÑÍAS DE PROGRAMACIÓN.

POR ESTE MOTIVO, PSYGNOSIS HA INVITADO A NUESTRA REVISTA A SUS OFICINAS CENTRALES EN LIVERPOOL, DONDE NOS MOSTRARON LOS TRABAJOS QUE ESTÁN A PUNTO DE LANZAR AL MERCADO –ES DECIR, «DESTRUCTION DERBY», «WIPEOUT» Y «3D LEMMINGS»–, AL TIEMPO QUE ASISTIMOS A LOS ÚLTIMOS RETOQUES "TELEVISIVOS" DE SU SOFTWARE MÁS LOCO..., «KRAZY IVAN».











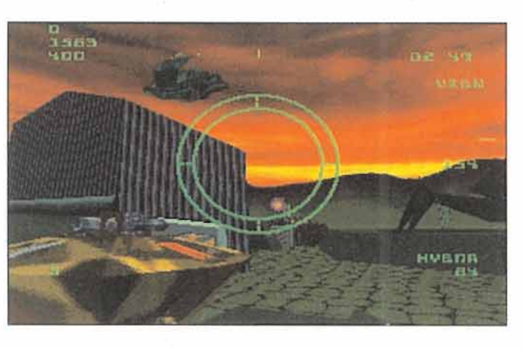




El sistema de televisión del Reino Unido no está tan centralizado como el español. Aunque los grandes estudios de grabación y compañías de televisión tienen sus sedes en las principales ciudades británicas, poblaciones, por así decirlo, "de segunda", cuentan con importantes centros televisivos, que dependen muy directamente de entidades como la BBC, ITV, CENTRAL TV, MERIDIAN TV y ANGLIA TV. Por esta razón, la gente de Psygnosis nos llevó a Norwich, una pequeña población al este de Inglaterra, donde se encuentran los segundos estudios más importantes de televisión de ANGLIA TV. Ahí es donde se estaba realizando una parte muy importante de «Krazy Ivan»...

SOBRE FONDO AZUL

Al poco de llegar a los estudios de ANGLIA TV, tuvimos que esperar un momento antes de entrar en el plató, ya que estaban terminando de grabar una escena muy importante.





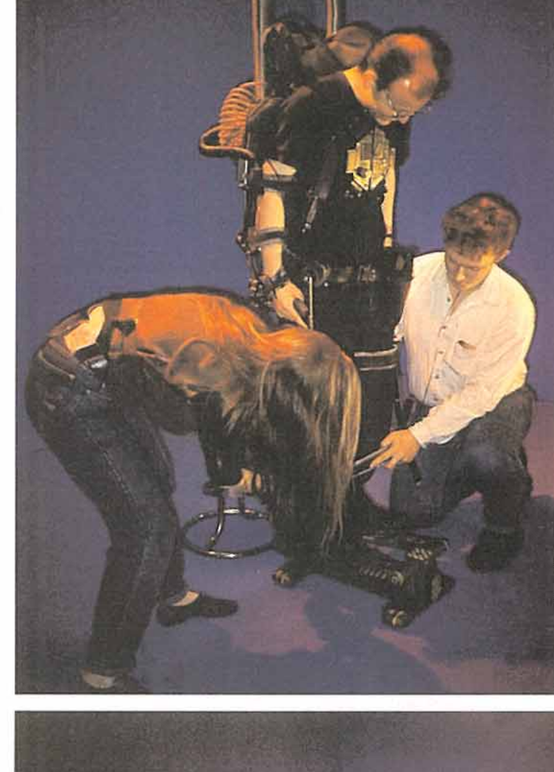
Todavía no sabíamos de qué se trataba... Pasados unos instantes, David Hine, un conocido productor de programas dramáticos de ANGLIA TV, y director de estas escenas reales del programa «Krazy Ivan», nos dio la bienvenida. "Se encuentran en los estudios ANGLIA de la ciudad de Norwich", nos comentó Hine. "Esta ciudad es conocida en toda Inglaterra gracias a los programas de entretenimiento, educativos y dramáticos que realizamos en estos platós de televisión. A partir de ahora creo que va a ser aún más famosa porque por primera vez se están utilizando todos los estudios y todos los centros de control de ANGLIA TV en Norwich para realizar un videojuego". Tras estas palabras de recepción, donde también David Hine nos recordó que una vez dentro de los platós nos mantuviéramos completamente en silencio y pidiéramos siempre permiso antes de sacar fotos, pasamos a los estudios...

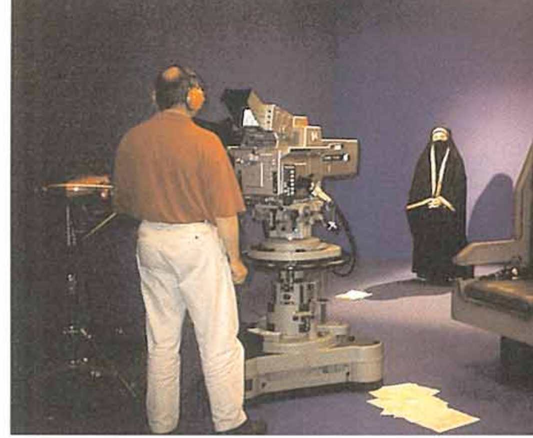
Al momento, nos sentimos invadidos por un intenso color azul, que impregnaba suelos y paredes, el típico utilizado en la técnica televisiva del Croma Key, gracias a la cual a una figura colocada sobre este color se le puede poner cualquier tipo de fondo, animado o no, mediante una mezcla electrónica en el control de realización. En uno de los platós se encontraba una mujer árabe que pedía ayuda a un fornido soldado, que se hallaba en otro estudio algo distante, y también le rodeaba el color azul. Este último personaje se trataba del protagonista de la acción, es decir, de Iván el Loco, el protagonista de la última y gran locura de Psygnosis...

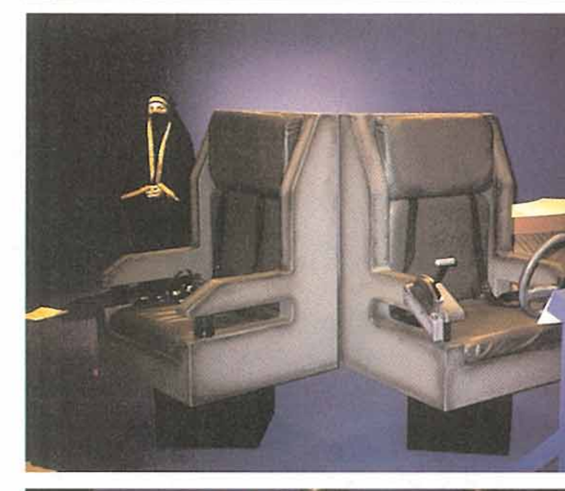
MISIÓN CUMPLIDA

"Yo soy un soldado profesional perteneciente al poderoso ejército ruso. Cualquier cosa que necesite será misión cumplida", repetía constantemente el actor profesional Robin Hellier, que da vida a Krazy Ivan. "Tiene que salvar a mi pueblo. Está en grave peligro. Una invasión alienígena quiere acabar con él", también repetía sin descanso una joven de origen hindú que da vida a una mujer árabe. "Nuestro país le recompensará muy bien...". "Pero, yo soy un soldado profesional del ejército ruso...", repetía Ivan. "Yo soy un profesional... Bueno... ¿Cuál es exactamente la recompensa a recibir...?". El lado "humano" de Ivan se hacía notar en esta conversación entre actores que se desarrollaba ambos extremos de los platós. Sin embargo, en la primera toma de esta escena algo había fallado. Gracias a un interfono, David Hine supo que el fondo artificial sobre las paredes y los suelos azules no se había mezclado bien del todo cuando los actores recitaban sus frases. "Repetimos este último diálogo" –afirmó con voz potente Hine–. Antes de que cada actor empezase de nuevo a actuar, los maquilladores, ayudantes de vestuario, técnicos de sonido y responsables de las luces, pusieron al día sus cometidos para que todo marchase a la perfección.

"Preparados..., acción".

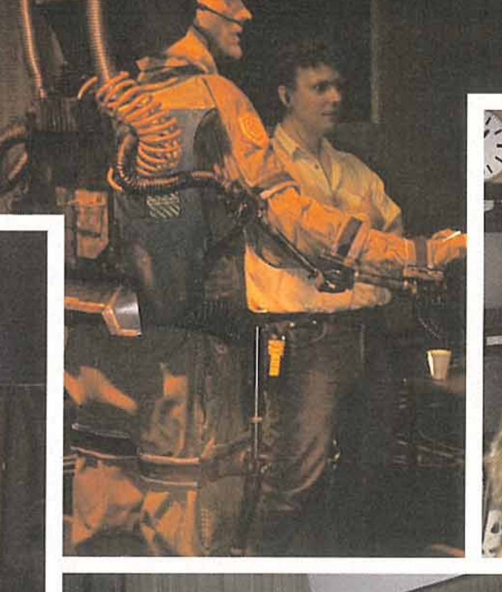


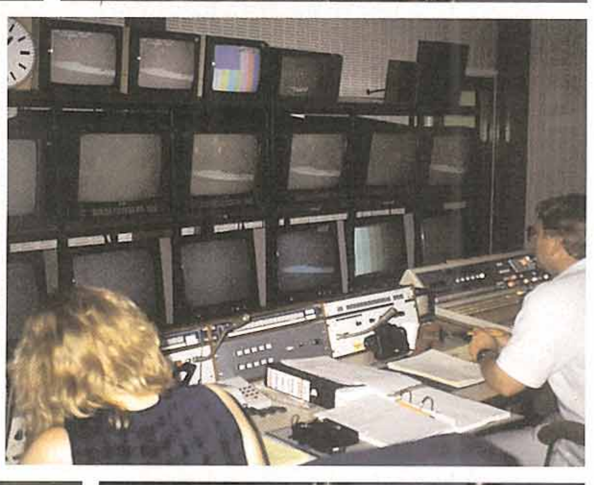




















COMO UN NIÑO PEQUEÑO

Y así transcurrió, entre escena y escena, repetición y repetición, como si de un rodaje de cine o televisión profesional se tratara, la mañana que vimos rodar una parte de las "escenas reales" de «Krazy Ivan». La realización de este proceso del programa de Psygnosis duró cuatro días, y reunió a más de media docena de actores profesionales. En uno de los descansos entre escena y escena, Kristian Ramsay-Jones, el diseñador y productor de «Krazy Ivan», nos hablaba sobre la experiencia que estaba viviendo, al tiempo que se colocaba la pesada "armadura" que calza Ivan. "Para mí –afirmaba Kristian–, todo esto es alucinante. Estoy como un niño en Navidad cuando abre todos los juguetes que le han regalado. Ver a Ivan y a los demás personajes de mi historia interpretados por actores reales me parece simplemente increíble".

Durante la grabación, Kristian nunca interfirió en el trabajo de David Hine. "Él sabe perfectamente lo que tiene que hacer, y cómo dirigir a los actores", decía Kristian. "Al fin y al cabo, lleva mucho tiempo en esto". Pero tampoco Kristian es nuevo en su cometido. "Llevamos casi un año trabajando en este programa, en el que están involucradas más de treinta personas", comenta el productor de «Krazy Ivan». "Todos los trabajos en 3D, todas las secuencias renderizadas, los más de 90 niveles del juego, los enemigos de gran tamaño y movilidad..., todo nos ha llevado muchos meses de esfuerzo que espero terminen notándose dentro de poco en los monitores de las Playstations y los PCs".

UNA GRAN APUESTA

«Krazy Ivan» es una de la grandes apuestas de Psygnosis para este otoño. No hay más que ver el despliegue de medios que han movilizado para el mismo. Las escenas realizadas en el estudio de televisión apuntan a que este medio, o esta técnica, cada vez será más protagonista en el mundo del software de entretenimiento. Los personajes de los programas dejarán de ser seres inanimados, para convertirse en actores profesionales que se cuelan en los monitores de nuestros ordenadores y consolas, y que protagonizan las más disparatadas aventuras. El futuro ya está aquí, muy cerca de nosotros. Su nombre es «Krazy Ivan», y su acción se desarrolla en la Siberia del 2018. Mucho cuidado, porque este nuevo héroe de Psygnosis está loco de atar...

F.J.G.

Es en estos meses cuando más apatece recogerse en la oscuridad de nuestra mazmorra, para huir del calor y al tiempo enterarse de los últimos rumores que entre los más osados de los mortales circulan. Bienvenidos, por tanto, a la reunión de los Maniacos del Calabozo.

MANIACOS DEL CALABOZO

Se abre como hubiera deseado que se hiciera todos los meses, con la presentación de una novedad para los adictos a este género, que recompensará la más que larga sufrida espera. Pues estoy hablando de la inminente publicación en nuestro país de la segunda parte de uno de los CLÁSICOS, así, con mayúsculas, del JDR. Sólo la noticia de la publicación de la serie Ultima, hace ya un par de años, puede compararse a este acontecimiento.

Los más espabilados ya habrán adivinado que estoy hablando de «Dungeon Master II», que será comentado en el próximo número de Micromanía. Y francamente, no quiero seguir hablando de esta magna obra, pues estoy muy seguro que lo vamos a hacer, y mucho, en los próximos meses.

Así que paso a resumiros un poco la restante oferta, que apuesto sabrá a poco tras la recién dada noticia. Las recientes publicaciones, «Stone Prophet» y «Dark Sun: Wake of the Ravager», no parecen haber arrancado excesivo entusiasmo de los maniacos; por lo que siguen estando en el candelero los de siempre: «Lands of Lore», «Ultima VII y VIII», «Might and Magic III, IV y V». Cualquiera de ellos puede suponer una digna espera de aquel a que ya no quiero referirme más.

Y en cuanto a las futuras novedades, la cosa queda también oscurecida por el mismo, aunque comienza a relumbrar con luz propia otra segunda parte, la de «Lands of Lore», que también será merecedora de toda nuestra atención. Y añadiría que me sorprende bastante que a estas alturas no se hayan publicado dos excelentes juegos cuya edición os anticipé hace unos cuantos meses: «Menzoberranzan» y el «Death Gate». Pero, ¿quién soy yo para comprender los designios de los dioses de la publicación?

Dejemos ya este a modo de tablón de anuncios para centrarnos en cosas importantes. En pasadas reuniones se han ido tratando temas concernientes al desarrollo de un JDR; así, se ha hablado de sus protagonistas, de sus monstruos, de las armas y de otros muchos detalles, pero nunca nos hemos ocupado del lugar en que transcurre toda la acción, de los escenarios de los JDR.

ALLÍ DONDE TODO ESTO OCURRE

Desde el punto de vista del lugar donde ocurre la acción, podríamos hablar de dos clases de JDR. En primer lugar, tenemos aquellos en que toda la aventura tiene lugar en una misma localización, en una misma cueva por así decirlo, en la que se va profundizando conforme avanza la historia. Son JDRs cuya aventura se desarrolla en un recinto cerrado, y hay muchos ejemplos de JDRs de esta clase.

Seguro que se os ocurre alguno, pero yo voy a proponer «Dark Heart of Uukrul». Como debéis saber –y el que no conozca este juego se está perdiendo un bocado exquisito–, toda la aventura transcurre en la ciudad de Eriostheé. El juego comienza cuando la cuadrilla penetra en la citada urbe por su entrada en la montaña, y a partir de allí deberá ir hacia su interior hasta encontrar la madriguera de Uukrul.

El hecho de que toda la acción transcurra en un recinto cerrado no significa, ni mucho menos, que la historia tenga menos interés o la aventura sea más fácil. Aunque hay que decir que en esta clase de juegos suele haber menos importancia en el argumento y más en los enigmas que se plantean al avance del jugador. Consecuentemente, suele haber menos interacción con los NPCs: no hay que enterarse de datos para ir conociendo la trama del juego. Y también, por las propias características de recinto cerrado, el desarrollo suele ser más secuencial. Tienes que ir recorriendo el lugar de la aventura de una forma más o menos predefinida, y ello te obliga a resolver enigmas en determinados puntos para poder proseguir el recorrido.

También por esto siempre tu experiencia está a la altura de los monstruos que vas encontrando, y los combates suelen ser todos difíciles de vencer. Grandes clásicos han seguido este formato, como «Dungeon Master», «Shadowlands» o «Eye of the Beholder».

El otro gran grupo en que podemos meter a los JDRs atendiendo al escenario en que se desarrollan es aquel en que la acción se "disgrega", por así decirlo, entre muchos lugares, a los que el grupo puede acudir mediante viajes relativamente largos.

Para entendernos, hay un mapa general del mundo en que transcurre el juego, y en ciertos puntos de ese mapa se puede acceder a localizaciones en las que habrá que profundizar para conseguir el objetivo final del juego. Dichas localizaciones tienen forma de ciudades, castillos, cuevas u otras.

También hay un saco de ejemplos de esta clase de JDR. Uno de ellos es «Bard's Tale II». Las distintas localizaciones de interés

se hayan esparcidas por un plano de considerables dimensiones, que se llama "The Wilderness" ("La inmensidad"). En ciertas coordenadas de esta extensión se encuentran las ciudades, que ya requieren una exploración más pormenorizada, y algunos otros lugares de interés, que en muchos casos sólo hallaremos después de que algún personaje nos hablé de su existencia.

La exploración exhaustiva de ese mapa general suele ser inviable, aparte de muy aburrida, dado que apenas hay cosas de interés y su tamaño suele ser considerable. En esta clase de JDRs suele primar la trama argumental sobre los enigmas fijos, que suelen ser más simples que en los anteriores. Lo principal es saber dónde ir, a quién buscar y con quién hablar en cada momento. Precisamente, esto implica que su desarrollo no sea tan lineal como en el caso anterior. Podemos estar yendo de un lugar a otro, sin ningún orden predefinido, hasta hacernos con las pistas que necesitamos para seguir avanzando.

Y eso conlleva también que nos encontremos monstruos de variada dificultad: algunas veces, las menos, serán tan fáciles que no supongan el más mínimo quebradero de cabeza, mientras que en otras habremos de irnos de la zona sin conocerla hasta que nuestro grupo tenga la experiencia suficiente como para luchar con alguna posibilidad contra esos bichos.

La lista de clásicos que se desarrollan según este sistema no tiene nada que envidiar a la recogida hace unos párrafos. En ésta se dan cita los miembros de la serie Ultima, los de Might and Magic o incluso los de Ishar.

Obviamente, no voy a entrar en juicios de valor sobre cuál de las dos es mejor. Pero, a vosotros, ¿qué estilo os gusta más? Y ¿por qué? Venga, en futuras reuniones espero que compartáis vuestra opinión. Ahora os dejo con los...

OTROS MANIACOS

«Lands of Lore» sigue dando quebraderos de cabeza a más de un aventurero de nuestro cónclave. Y si no, que se lo digan a José Amaya, de Navalagamella (Madrid), que ha encontrado la horma de su zapato en el segundo nivel del castillo de Cimmeria, en la habitación en que yace el secuestrado rey Richard. Para rescatar al monarca se precisan cuatro estatuillas, de las que José echa en falta una; en concreto, posee las del humanoide, el dragón y la cobra. Y eso implica que le falta la del unicornio. Sus sospechas son que se encuentra en el mismo nivel, bien en un cofre al noreste, o en una habitación más al este, receptáculos ambos que no consigue abrir.

Pues parece que las sospechas de José son acertadas, dado que la figurita perdida está en una habitación situada en el extremo este del nivel, cuarto que se abre usando una ganzúa en la cerradura. En su interior hay una palanca que, al pulsarla, revelará un hueco secreto, al tiempo que un suspiro de alivio.

Respecto a la segunda parte de este excepcional juego, saldrá... pero ni idea cuándo. Los rumores que me han llegado son de la excelencia de sus gráficos, por lo que más no sabría decirte. Finalmente, José cierra su intervención repartiendo sus seis votos entre «Lands of Lore» (3), «Might and Magic III» (2) y «Ultima VIII Pagan» (1). Encantado de charlar contigo.

Y cierra la sesión, justificando así el plural dado al apartado, Sergio Torres, de Madrid, que pregunta cuál es el código que debe teclear en la vagoneta de las minas de los enanos para poder llegar a las Minas Secretas (Deep Mines). Ha descubierto que se llama Alpha, al tiempo que vosotros habréis descubierto que estamos hablando de «Clouds of Xeen». Pues hombre, basta que teclees precisamente ese nombre, ALPHA. Mordiscos igualmente, Sergio.

En fin, cerremos el chiringuito. ¡Uff!, cada vez que me enrollo dejo a los Otros Maniacos sin hablar, el Rincón del Maniaco Novato vacío... Os prometo que, en justo resarcimiento, os dejará hablar... el próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

La cosa sigue sin grandes novedades. Los de siempre parten el bacalao, aunque quizás el más regular sigue siendo «Lands of Lore», que un mes más se aupa al primer puesto en nuestras preferencias.

Dos miembros de la serie Might and Magic son en esta ocasión los encargados de hacerle compañía, junto a las aventuras del Avatar en Pagan. Y para colmo, el puesto de sube-y-baja también lo mantiene la serie de Eye of the Beholder.

Pero tampoco se puede discutir que los que están son los mejores del momento... dentro de poco llegará «Dungeon Master II» y seguro que nuestra clasificación sufre una pequeña movida. Pero esto no pone en duda la excelencia del número 1 de este agosto de 1995: todos queremos jugar otra vez al «Lands of Lore».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Lands of Lore
2.- Might and Magic III: Isles of Terra
3.- Ultima VIII: Pagan
4.- Might and Magic V: Darkside of Xeen
5.- Eye of the Beholder

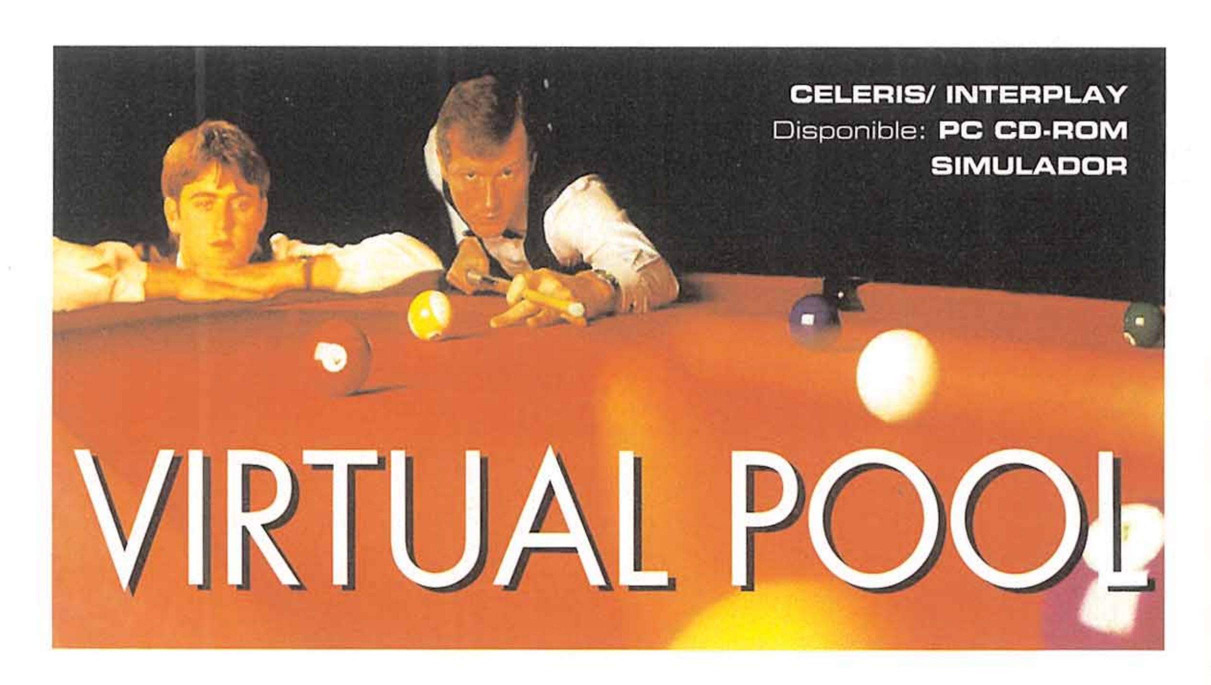
NOTA IMPORTANTE Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **SECCIÓN MANIACOS DEL CALABOZO**



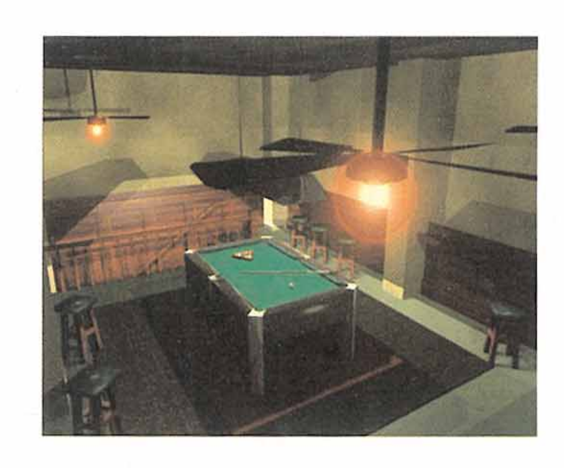
EL BILLAR DEFINITIVO

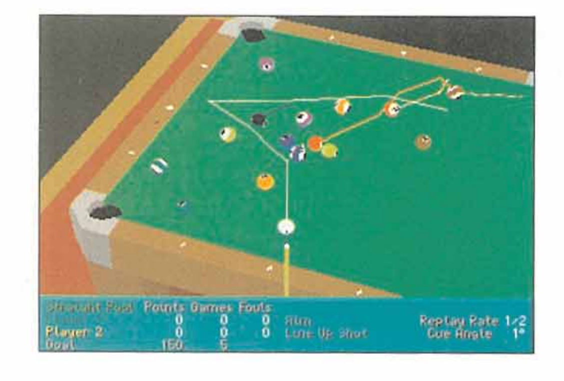
El divertidísimo y popular juego del billar por fin tiene un programa de ordenador a su altura. Interplay ha sido quien nos ha traído esta auténtica maravilla denominada «Virtual Pool». Presentado por Steve Davis y Ronnie O'Sullivan, este CD-ROM, además de contener uno de los mejores –si no el mejor– videojuego de billar, está plagado de vídeo digital a través del cual conoceremos la historia de este juego, además de aprender todas las técnicas básicas de la mano de "Metralleta Lou", un verdadero maestro.

Pongamos pues, tiza en nuestro taco, y dispongámonos a sumergirnos en el apasionante mundo del billar tridimensional.



CELERIS/ INTERPLAY
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR





El billar, un juego tan practicado, tan divertido, ha sido muchas veces llevado a las pantallas de los ordenadores y consolas desde los primeros tiempos de la historia de los videojuegos. Pero nunca ningún programa había alcanzado el realismo del que hace gala este «Virtual Pool». Nunca nadie había realizado un juego en SVGA de billar en el que el jugador se pudiera mover a sus anchas alrededor de la mesa, incluso "volar" sobre ella para fijar con absoluta precisión su próximo golpe. Celeris lo ha conseguido.

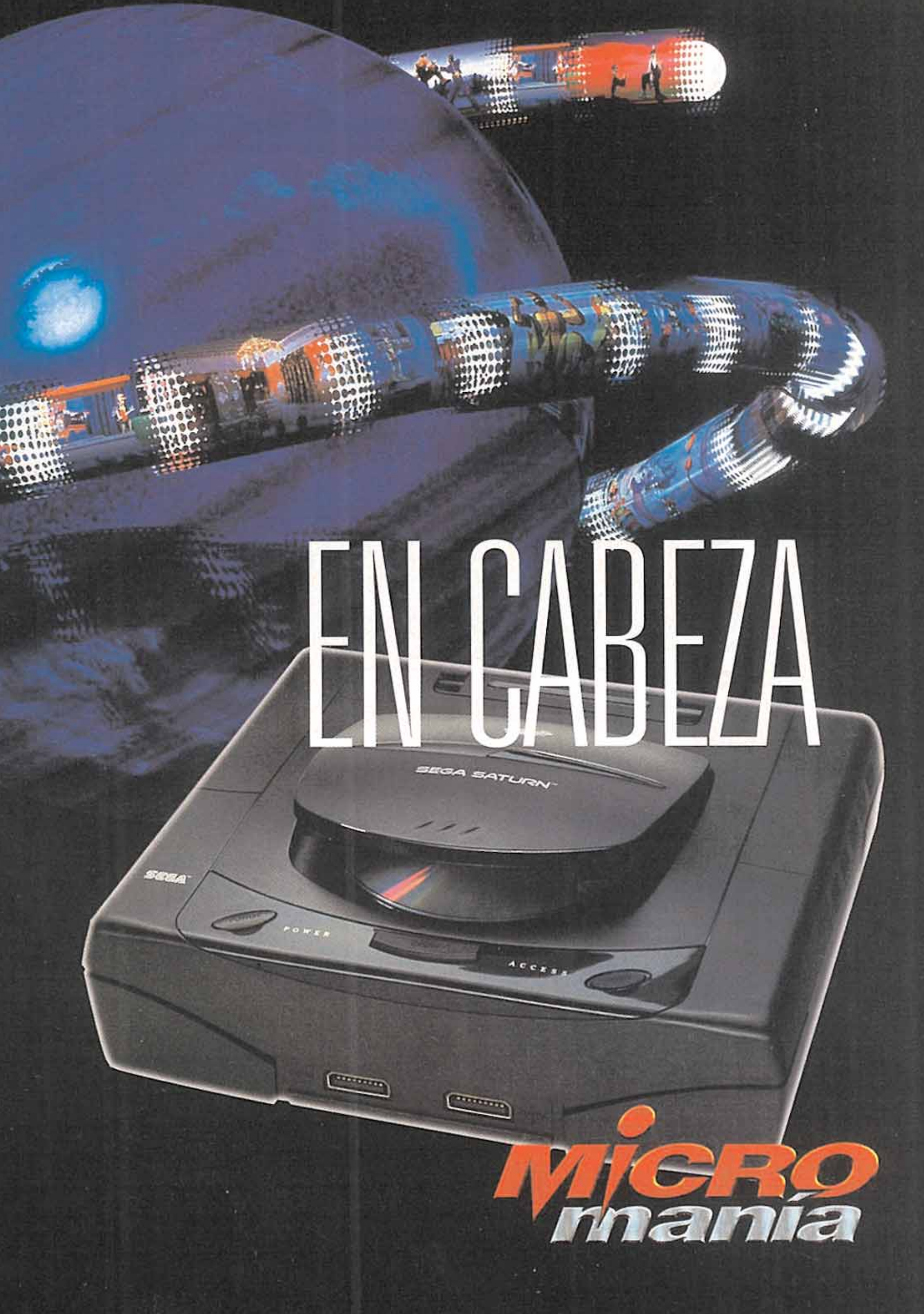
EN LA SALA DE BILLAR

Después de una sencilla instalación en la que el CD copia unos cuantos ficheros en nuestro disco duro para dar paso a la configuración, donde elegiremos tarjeta de vídeo y sonido, podemos ver la introducción de «Virtual Pool». En ella se nos introduce en una espectacular sala tridimensional de billar sobre la que se superponen los menús principales del programa, en forma de botones. Uno de estos botones es el que nos permite empezar directamente la primera partida. El resto

EL PRIMER MES DE LOS 32 BITS HA PASADO

SATURN

Por Francisco Delgado



Saturn se hizo realidad en España durante la primera semana de julio y, ahora, un mes después, ya se han recogido los primeros frutos de la cosecha. La multinacional nipona se ha puesto en cabeza de carrera, mientras sus más directos competidores ni siquiera se han situado en la línea de salida.

La cuestión en este momento es saber si la ventaja alcanzada será suficiente garantía como para afrontar la competición en similares condiciones, al menos, hasta fin de año. Esos son los planes de Sega. Unos planes que se empezaron a madurar hace varios años, y de los que saltaron los primeros rumores hacia mediados de 1993.

Sega Saturn estaba ya en camino...



El sueño de los 32 bits

El Hardware

Hace tan sólo un par de años se supo la noticia. Sega estaba trabajando en un nuevo hardware con el que pretendía revolucionar el sector del videojuego. 32 bits de potencia en desarrollo, que suponían una brutal renovación del mercado. Pero no estaban solos. La amenaza de Sony y su PSX pendía como la espada de Damocles sobre las cabezas de líderes como Sega y Nintendo. El trabajo empezó a acelerarse y todas las divisiones de la compañía japonesa se vieron involucradas en un proyecto en el que el futuro de Sega estaba en juego. Hoy, Sega Saturn es una hermosa realidad, pero el camino fue largo y duro.

Fue algo así como un terremoto que sacudió los cimientos de una de las compañías más prestigiosas del mundo del videojuego. Un terremoto no anunciado que obligó a trabajar de manera vertiginosa a las cabezas pensantes, productores e ingenieros de Sega. Y fue en Noviembre de 1993.

Cuando los primeros prototipos de Saturn aún estaban en pañales y las primeras fases de experimentación en los laboratorios era el máximo punto alcanzado, Sony hizo pública la noticia del desarrollo de una nueva máquina de juegos de enigmático nombre y de la que se decía que superaba todo aquello que Sega había podido imaginar hasta el momento.

La respuesta no se hizo esperar. Hayao Nakayama, presidente de Sega, puso a trabajar a sus departamentos de I+D en ingeniería y desarrollo de software de forma frenética. Nadie, y menos un recién llegado como Sony, debía ser capaz de superarles en su propio terreno. Además, la previsión inicial del lanzamiento del PSX a finales de 1994, obligaba a una reacción contundente. El futuro estaba en juego.

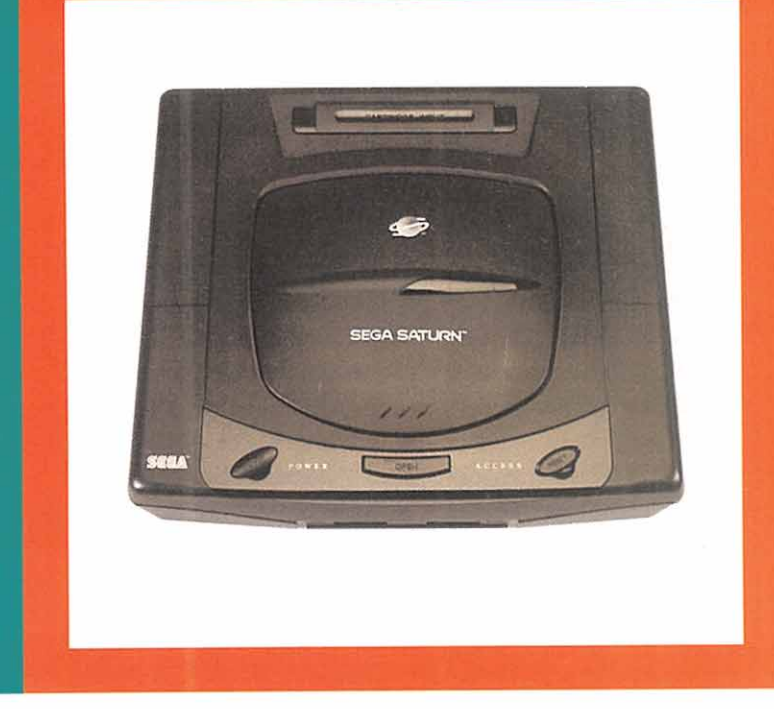
En aquellos momentos, el pesimismo era la tónica dominante. Simplemente, Sega no estaba aún preparada, a nivel hardware ni software, como para afrontar en 1994 el lanzamiento de una nueva máquina.

Pero, poco a poco, se fueron alcanzando algunos objetivos. La primera idea de Sega para su desconocido hardware, se aplicaba a dos máquinas diferentes. La primera basada









en soporte CD–ROM, Sega Saturn, y la segunda una consola con soporte de cartucho. Esta última recibió el nombre de trabajo de Júpiter. La compatibilidad entre ambas pretendía asegurarse gracias a un CD adicional para Júpiter, que permitiera jugar con versiones –nunca el mismo producto– de los programas de Saturn. La idea, poco a poco, acabó por desecharse, haciendo de Júpiter un hard exclusivo para cartuchos, variando substancialmente el proyecto, que pasó a denominarse Marte, y cuyo resultado final fue lo que hoy conocemos como 32X, y que se basaba en un juego de chips desarrollados por las mismas compañías que diseñaron los componentes base de Saturn. Precisamente, cuando entraron en el proyecto Saturn estas compañías –JVC, Hitachi y Yamaha–, fue el momento en que el hardware tomó su impulso definitivo. Pero aún quedaban muchos problemas por delante.

El primer prototipo de Saturn era una consola sin personalidad en el diseño, pero en la que ya se encontraban casi todos los detalles que hoy conocemos. El soporte CD era la nota más destacable en un aparato cuyo nombre definitivo todavía no era conocido, y en el que únicamente rezaba una leyenda muy simple: SEGA 32 bits. Color negro y unas líneas suaves y redondeadas –que tanto gustan a los japoneses– para la máquina que iba a revolucionar el mercado. Pero lo que llamaba poderosamente la atención en este prototipo era su frontal. En él no existía



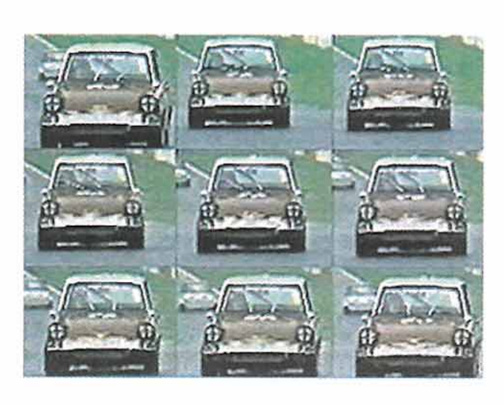


ninguna conexión para insertar un pad.
La razón era muy simple. El primer sistema Saturn utilizaba mandos por infrarrojos.
La eliminación del cable aportaba más comodidad al usuario y permitía una instalación mucho más sencilla.
Pero la idea, posiblemente por causas de un elevado coste de producción, acabó desechándose.
Pero mientras el diseño externo no llegaba a buen puerto, la placa base estaba casi finalizada.
Hitachi tenía a punto los procesadores principales (SH2), y todo iba sobre ruedas. Sin embargo, otro nombre saltó a la palestra: ST-V o, lo que es lo mismo, Titan.
El ST-V (Sega Titan Videogames System), se iba a convertir, de la noche a la mañana, en la principal preocupación de Sega. El motivo era que se necesitaba una placa para recreativa que, a diferencia del Model 1 –«Virtua Racing», «Virtua Fighter»– o el mucho más sofisticado Model 2 –«Virtua Fighter 2», «Sega Rally»–, permitiera obtener versiones domésticas de los espectaculares juegos desarrollados para los salones arcade, de forma sencilla y casi inmediata.
Saturn, a diferencia del Model 2 –y del mismo PlayStation– poseía una placa base de enorme potencia, pero en la que se echaba de menos un procesador geométrico específico, que dificultaba las tareas de conversión más de lo deseable. Así, el desarrollo de Titan, cuya arquitectura se basaba en el mismo juego de chips que Saturn, era el modelo ideal para los nuevos coin-ops de Sega.
Hoy, cerca de diez títulos se encuentran ya finalizados, o en proceso de desarrollo, sobre base Titan, como el «Golden Axe: The Duel», de AM2.
Pero no todo son flores para el ST-V. El mismísimo Yu Suzuki, cabeza visible de AM2 y casi un semidiós de la programación, afirma que "es demasiado complicado realizar buen software para el ST-V. No quiero decir que el hardware sea malo, pero, personalmente, creo que con modelos específicos se logran resultados mucho mejores. Sin embargo, el bajo coste del ST-V le convierte en el nuevo soporte estrella de Sega para el sector recreativo".
Y con Titan de por medio, surge el segundo prototipo de Saturn.
Su diseño ya se acerca mucho más a la máquina que hoy conocemos, pero con varias diferencias. La primera, el color. Un tono metalizado domina una máquina de líneas mucho más duras que las de su predecesor, casi cuadradas, y que no posee conector para futuras ampliaciones –donde hoy encaja el cartucho MPEG de vídeo digital–, ni la enigmática ranura superior de la Saturn que todos conocemos.
El pad –ya con cable de conexión al frontal de Saturn–, descubre su diseño definitivo, aunque con el mismo color plateado de la máquina.
Entramos en 1994, y Saturn sigue siendo sólo un proyecto –aunque mucho más avanzado que sólo unos meses antes, eso sí–. Y entonces, salta la noticia: la máquina saldrá a la venta en el último trimestre del año, pero sólo en Japón.
Durante los primeros meses del año, Sega da los últimos retoques a la placa Saturn. Se decide la incorporación del MPEG a nivel hardware, pero como una opción que, en el futuro, se adquirirá de forma independiente a la máquina base, y se proporcionan los primeros equipos de desarrollo a los licenciatarios de la tecnología Sega, con prioridad absoluta para los propios departamentos de programación de Sega Japón.
Es el momento en que el diseño definitivo de Saturn se da a conocer: una máquina muy similar al último prototipo, algo más grande, y de color gris.
Noviembre es el mes elegido para su lanzamiento en Japón.
Y llegamos por fin a 1995.
Cuando todo el mundo se esperaba que hasta otoño el público no podría disfrutar de Saturn, Sega da la campanada, anticipándose a sus competidores más directos –léase Sony y PlayStation–, lanzando la versión PAL de Sega Saturn el 8 de julio. Una versión PAL que cambia también el diseño de su homónimo japonés, con un nuevo logo, y –como es costumbre en las máquinas de Sega– se viste de un elegante negro como carta de presentación.
Y el resto, como se suele decir, es historia.

La clave es *la imagen*

VÍDEO MPEG





Todos se apuntan al carro del vídeo digital, y Saturn no iba a ser menos.

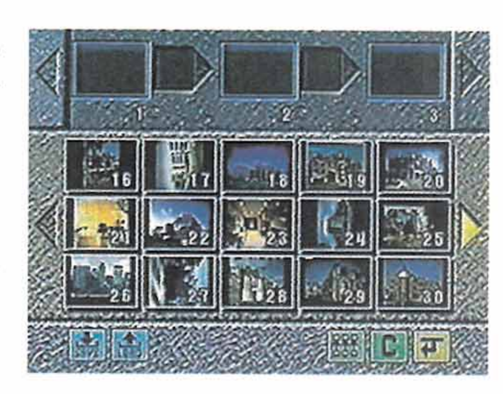
A finales de 1992, se definió el MPEG (Motion Picture Expert Group) como el método ideal para almacenar audio y vídeo en un compact disc, con una duración máxima de 72 minutos, mediante unas técnicas de compresión estándar y algoritmos de optimización, que precisaban de una implementación de chips desarrollados a tal efecto, y un software específico de codificación y descodificación.

Básicamente, el MPEG se basa en que en los 24 fotogramas que forman un segundo de imagen en movimiento, la gran mayoría de los elementos de pantalla no varían de un cuadro a otro. Así, no es realmente necesario almacenar toda la información de toda una película, videoclip, etc., guardando únicamente ocho, diez o doce cuadros por segundo, y de éstos, tan sólo las diferencias de uno a otro.

Además, las posibilidades de interacción –impensables en un vídeo normal, y no hablemos de un televisor– aparecen con opciones como zooms, inversión de imagen, mosaicos, búsqueda inmediata de secuencias, etc., gracias al soporte CD.

Lo único que se puede objetar a esta opción en Saturn es la necesidad de adquirir por separado el accesorio MPEG –unas 30.000 ptas–, cuyo coste habría que sumar al de la propia máquina.

PHOTO CD



La compatibilidad Photo CD es otro de los puntos fuertes de la apuesta multimedia de Saturn. Disponible, hasta hace muy poco tiempo, únicamente en PC CD-ROM y máquinas de clara mentalidad multimedia, como el CD-i de Philips, este estándar permite, sencillamente, la visualización de cualquier fotografía en la pantalla de un televisor o un monitor. El almacenamiento en formato compacto de imágenes, con las que se puede realizar cualquier tipo de "juego" mediante técnicas digitales –zooms, sobreimposición, rotaciones, conversión a formas geométricas, etc.– está disponible en multitud de estudios fotográficos, que pueden pasar en poco tiempo cualquier revelado a CD.

Unos sencillos menús permiten disponer de estas –y muchas más– opciones en Saturn, para poder contemplar las fotografías de vuestro álbum de un modo que antes jamás pudísteis imaginar.







Hablamos con...

MALCOLM MILLER

Presidente de Sega Europa

MICROMANÍA: En Japón, en el 94. En EE.UU., en verano del 95. En Europa, por último, a principios de otoño del 95. ¿Por qué se ha visto Europa relegada al papel de "patito feo", en todo lo relacionado con Saturn?

MALCOLM MILLER: *El retraso en el lanzamiento europeo de Saturn está relacionado con la compleja conversión de los programas dedicados al sistema PAL de este continente. Además, el hardware ha escaseado debido a que en Japón se ha producido una demanda superior a la prevista.*

MM.: La estrategia que marca los lanzamientos en hard y soft, ¿viene impuesta por la central japonesa, o atiende a las necesidadesa Sega en cada mercado en particular?

MR. MILLER: *Nuestro plan de lanzamientos refleja las necesidades del mercado europeo.*

Habíamos proyectado sacar la consola en septiembre, pero la demanda ha sido tan grande que hemos adelantado la fecha a julio.

MM.: ¿Significará el lanzamiento de Saturn que los usuarios de Mega Drive, 32X y Mega CD verán disminuir la oferta de productos para sus consolas?

MR. MILLER: *Los lanzamientos para 32X y Mega CD todavía son un capítulo importante de nuestra producción, puesto que el número de propietarios de Mega Drive sigue creciendo. Lo cierto es que este año vamos a poner a la venta en Europa más unidades de Mega Drive que de cualquier otro formato de 16 bits y que todos los de 32 bits juntos. Asimismo, 32X y Mega CD son unos accesorios bastante valiosos para la mejora de Mega Drive y demuestran el firme compromiso de Sega con los usuarios de esta consola y sus experiencias de juego.*

MM.: Obviamente, todo el mundo tiende a relacionar la competencia directa de Saturn con Sony y su PlayStation. ¿Qué diferencias cree que existen entre las estrategias de ambas compañías, respecto a los 32 bits, y en qué sentido puede aprovechar Sega la experiencia que ya posee en el mercado frente a Sony?

MR. MILLER: *La principal diferencia entre Sega y Sony es que Sega es una compañía de software y Sony está más dedicada al mercado del hardware. Nuestro patrimonio estriba en una profunda comprensión de los deseos de los jugadores, ya sean los de salones o los de sistemas domésticos. Es esta experiencia la que distingue a Sega de sus competidores y ofrece a los usuarios un gran nivel de participación y un buen número de productos atractivos. Muchos de los éxitos de los salones se pueden encontrar más tarde reproducidos en Saturn y es precisamente eso lo que otorga a Sega una indiscutible ventaja en el mercado.*

MM.: Desde el mismo instante del lanzamiento de Saturn en Japón, la prensa internacional se dedicó a hablar de un producto que, excepto por métodos de importación directa, no existía en la gran mayoría de los países occidentales. ¿Piensa que esta saturación de información, en un momento en el que el usuario no tenía un contacto directo con la máquina, ha beneficiado, o perjudicado, los intereses de Sega y de Saturn?

MR. MILLER: *El trasvase de información, diversión y demanda del este al oeste favorece la imagen de Sega en Europa y alerta a los usuarios de los importantes avances técnicos que pronto van a tener a su disposición. Nuestro mercado se nutre de nuevos productos, juegos, experiencias lúdicas y cualquier información que aporte pruebas fehacientes de nuestra evolución y, lo que es más importante, el éxito de todo este proceso beneficia nuestra imagen de marca.*

MM.: Sega parece que guarda su gran baza, en cuanto a software, en sus laboratorios de desarrollo de AM2 y AM3 en Japón. ¿Qué piensa que será más importante de cara al lanzamiento europeo de Saturn, poner en manos del usuario una máquina que irá mejorando el software con el tiempo, o unos cuantos juegos realmente buenos, procedentes del campo de la recreativa, como «Virtua Fighter» o «Daytona USA»?

MR. MILLER: *En Europa, Saturn va a aparecer como un proveedor de programas cada vez más avanzados y las mejores conversiones de recreativa. Creo que las dos políticas pueden convivir perfectamente y ofrecer al usuario magníficas experiencias de juego.*

"Sega ya se está preparando

"La principal diferencia entre Sega y Sony es que Sega es una compañía de software y Sony está más dedicada al mercado del hardware."



MM.: ¿Hasta qué punto cree que serán importantes para el usuario las opciones de ampliación de Saturn, como el vídeo digital?
MR. MILLER: *Los usuarios van a demandar una consola que les suministre no sólo excelentes programas de juego, sino además una serie de capacidades multimedia. Saturn las ofrece a un nivel superior al de cualquier otra consola. Esto va a ser importante para el consumidor, que cada vez se interesa más por el vídeo digital y otros dispositivos multimedia.*

MM.: Mientras Sega y Sony lanzan este año sus nuevas máquinas en Europa, Nintendo ha retrasado el Ultra 64 hasta abril del 96. ¿Cree que esto puede ser una ventaja para Sega, o piensa que el mercado tenderá a repartirse, como sucedió en su momento con Super Nintendo y Mega Drive?
MR. MILLER: *El mercado se está moviendo hoy en día más deprisa que nunca, y creo que los retrasos por parte de Nintendo van a suponer una ventaja para Sega.*

MM.: Al hilo de los sistemas de 64 bits, ¿existe algún plan por el que Sega esté investigando en esta misma línea, cara a nuevas máquinas con una tecnología mucho más potente que la de Sega Saturn?
MR. MILLER: *Siempre tenemos nuestras miras puestas en el futuro, pero actualmente disponemos de un sistema bastante potente como para ir introduciendo las mejoras necesarias en nuestros programas durante los próximos 2-3 años.*

MM.: En estos momentos, ¿qué es más importante para Sega, el mercado doméstico o la investigación y desarrollo de máquinas recreativas que influyan a posteriori en versiones caseras?
MR. MILLER: *Los objetivos de Sega se resumen en una expansión de su negocio a través de los centros de entretenimiento familiar y los parques recreativos, aumentando al mismo tiempo su penetración en el mercado de las consolas domésticas. Esas dos vertientes tienen muchos puntos en común y su evolución paralela nos reporta beneficios en los campos de la investigación y desarrollo, estudios de mercado y marketing.*

MM.: A principios de los 90 llegó la revolución de los 16 bits. A mediados de la década, con los 32 bits. ¿Cree que todavía está por producirse una nueva revolución? ¿En qué consistirá exactamente? ¿Es posible que la R.V. sea el próximo peldaño, o aún estamos muy lejos y será el cable el que se lleve el gato al agua?
MR. MILLER: *Las revoluciones en la industria del videojuego siempre tienen un precio, ya sea en tiempo o en dinero. Mientras el mercado no esté preparado, desde el punto de vista técnico o financiero, para el siguiente y definitivo paso en el campo de la Realidad Virtual, los sistemas actuales de 32 bits van a prevalecer en los próximos años. En este momento, las nuevas tecnologías son demasiado caras para el usuario y exigen, asimismo, un enorme gasto de tiempo y recursos financieros para los programadores.*

MM.: ¿Se está preparando Sega para ese momento? ¿Qué previsiones tienen para el futuro?
MR. MILLER: *Sega ya se está preparando para la próxima revolución. Nunca ha dejado de investigar en la creación del formato definitivo de entretenimiento. Este objetivo inspira todas nuestras actuaciones y es lo que nos hace tan especiales dentro de este sector y, al mismo tiempo, ha sido abiertamente reconocido por los jugadores de todo el mundo.*

para la próxima revolución..."



Es difícil decir cuál puede ser el mejor juego de AM2. Pero lo que sí es cierto es que desde «Virtua Racing», nada fue igual para Sega ni para este departamento, el de mayor prestigio a nivel mundial de la compañía.

AM2

Su cabeza visible es Yu Suzuki, considerado uno de los más grandes genios de la programación de todos los tiempos. Suya es la responsabilidad directa sobre ingenios como «R 360», capaces de revolucionar los salones arcade, y, por supuesto, toda la serie «Virtua Fighter», así como el famoso «Daytona USA» o «Virtua Cop». Pero lo más importante de AM2, independientemente de su vinculación con el mundo de la recreativa, es que las versiones domésticas ya realizadas de juegos como «Virtua Fighter» o «Daytona USA», y las que actualmente se encuentran en fase de desarrollo –«Virtua Fighter 2», «Virtua Cop» y la edición especial «Virtua Fighter Remix», diseñada para celebrar la venta de la Saturn un millón– están siendo directamente gestionadas por los miembros del mismo equipo que se encargó de los programas originales.

Esto implica, por un lado, una fidelidad total al juego original, y por otro una garantía de calidad para los usuarios de Sega Saturn. Actualmente, aparte de las versiones basadas en los juegos desarrollados para Model 1 y 2, el principal objetivo de AM2 se centra en el diseño de programas para placa Titan (ST-V). Este nuevo soporte fue diseñado por los ingenieros de Sega con la vista puesta en Saturn, al estar basada en una arquitectura muy similar. Las conversiones de este formato al doméstico, resultan mucho más sencillas que de los potentes –y mucho más sofisticados– Model 1 y 2 a Saturn, pese a necesitar, de todos modos, una reprogramación previa. Títulos como «Virtua Fighter 2» (Model 2) están precisando un enorme esfuerzo en su adaptación, que ha llevado incluso al desarrollo de un nuevo sistema operativo sobre Saturn, para alcanzar la máxima fidelidad al original. Los 60 fps que alcanza la máquina recreativa, hasta la fecha, han sido imposibles de igualar en Saturn, donde se ha llegado tan sólo a la mitad.

Sea como sea, AM2 es uno de los principales baluartes de Sega Saturn, ahora y en los próximos meses, y los que siguen, son tan sólo algunos de sus principales proyectos, que pronto disfrutaremos.

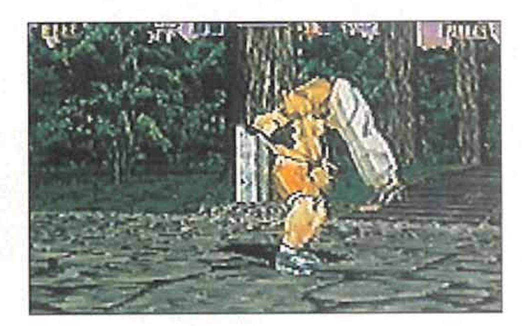
El mejor Beat'em up

VIRTUA FIGHTER 2

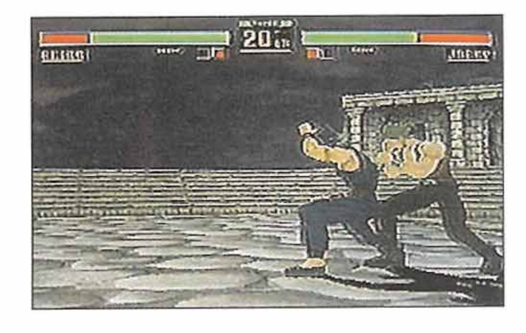




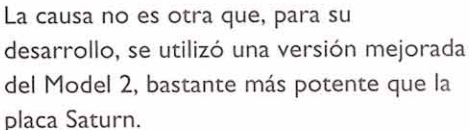




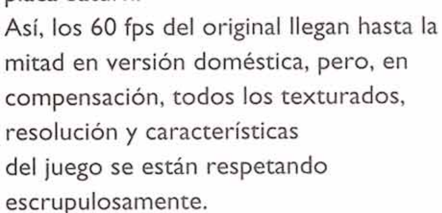




Cierto es que las informaciones apuntan a que el desarrollo de la versión Saturn de «Virtua Fighter 2» –actualmente al 50%–, está conllevando no pocos quebraderos de cabeza al equipo de AM2.



La causa no es otra que, para su desarrollo, se utilizó una versión mejorada del Model 2, bastante más potente que la placa Saturn.

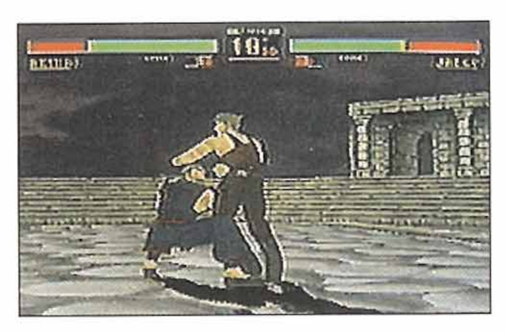


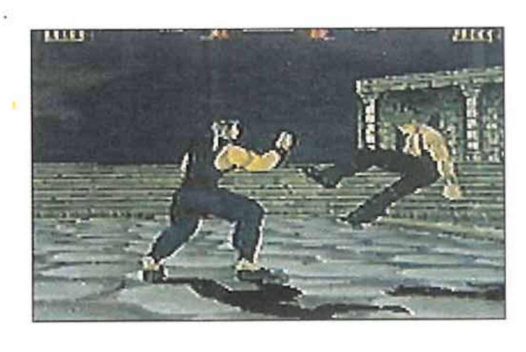
Así, los 60 fps del original llegan hasta la mitad en versión doméstica, pero, en compensación, todos los texturados, resolución y características del juego se están respetando escrupulosamente.

Hasta la fecha, tan sólo se habían podido contemplar animaciones de demostración de los movimientos de algunos de los luchadores de «VF 2», pero éstas que aquí podéis observar son imágenes extraídas de los primeros tests del juego, en pleno funcionamiento –considerando el porcentaje actual de desarrollo, por supuesto–.

La espectacular presencia gráfica del original no ha perdido ni un ápice de calidad, y la suavidad en formas y texturas es patente, pese a que las pantallas que os mostramos no respeten totalmente la calidad real, al estar capturadas de un vídeo.

«Virtua Fighter 2» para Saturn será, sencillamente, el mejor beat'em up desarrollado por Sega en formato doméstico.



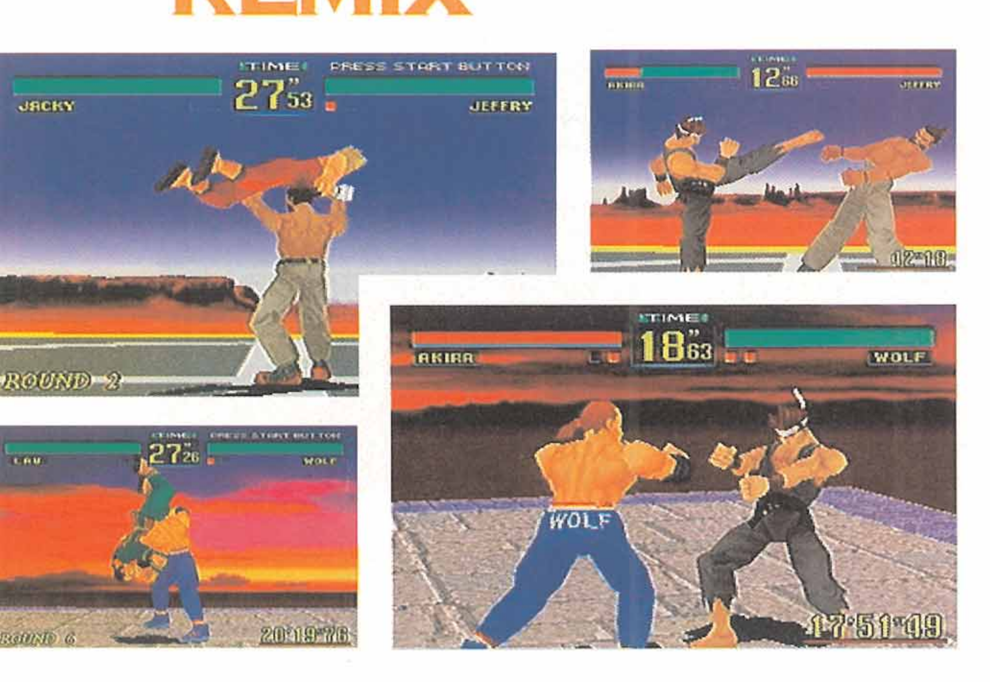






Mejor que el original

VIRTUA FIGHTER REMIX



Jamás se pudo sospechar que a «Virtua Fighter 2» le pudiera salir un competidor en Saturn, hasta que aparecieron las primeras imágenes de «Virtua Fighter Remix».

Imaginad: todas las excelencias de «VF», con los ligeros problemas que las primeras versiones presentaban, totalmente solventados. Y además, aplicándose un lavado de cara completo, en todo lo referente al apartado gráfico, con la inclusión de texturas en los personajes –cuerpo y ropas– y los rings.

El resultado obtenido en «Virtua Fighter Remix» es una versión que supera, no sólo al «Virtua Fighter» de Saturn, sino al mismísimo original desarrollado en el Model 1. Y no es ninguna afirmación gratuita. Viendo unas simples pantallas del juego, se llega a pensar que la velocidad de la acción, y la jugabilidad, deben haber perdido muchos enteros.

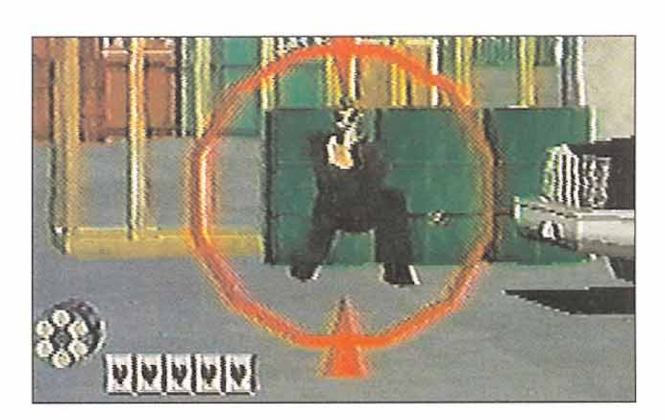
Falso.

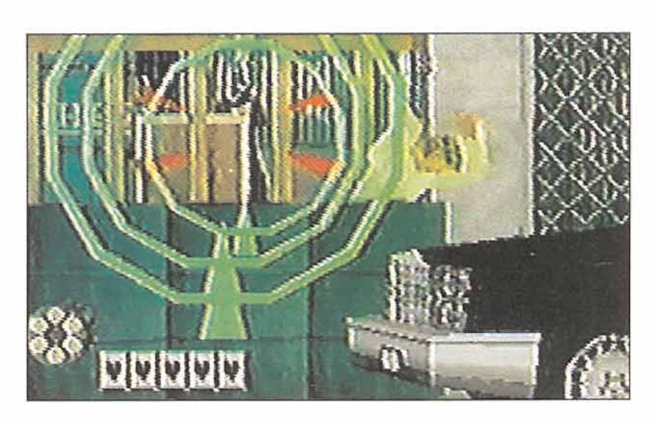
De hecho, en ocasiones hasta parece que es mucho más rápido.

Y, claro, la duda surge inmediatamente. ¿Acaso fue desarrollado, demasiado rápidamente «Virtua Fighter», y se ha contado con más tiempo y mayores medios para la versión «Remix»? Sea como fuere, de lo que no cabe duda es de que «Virtua Fighter» sólo podía ser superado por «Virtua Fighter... Remix».

La ley del más fuerte

VIRTUA COP





Una versión cuyo desarrollo tan sólo alcanza, en la actualidad, el 20%, es a la que corresponden estas imágenes de «Virtua Cop», la –penúltima– conversión directa por AM2, de uno de sus juegos a Saturn. El más retrasado de los proyectos de este departamento es uno de los que, también, más problemas está dando a los pupilos de Yu Suzuki. Numerosos fallos de velocidad en ciertas fases del juego han sido detectados, y en ellos se está trabajando en estos momentos. Pero, pese a todo, AM2 asegura sin ningún pudor que el número de enemigos, las texturas y la velocidad del original serán respetados. De hecho, hasta el interface de usuario será idéntico al de la recreativa, –se está desarrollando una pistola, como la de la máquina–.

Si de algo puede presumir Sega con AM2 es de tener verdaderos genios de la programación trabajando a su servicio. Y con «Virtua Cop», pretenden reafirmarlo.

Nueva savia

Hasta hace unos pocos meses, nada, o casi nada, se conocía de AM3. Pero la gloria para este equipo llegó, aunque tarde y casi de la noche a la mañana, gracias a una de las mejores recreativas jamás vistas: «Sega Rally».

AM3

Sería injusto considerar la valía de un departamento como AM3, únicamente por «Sega Rally», pero lo cierto es que se trata del juego que les ha hecho populares a nivel mundial, y que les ha valido la reputación y el prestigio del que hoy disfrutan.

Sin embargo, no es menos cierto que esa valía ya quedó de sobra demostrada con productos como «Jurassic Park» o «Star Wars Arcade» para los salones recreativos de todo el planeta.

Para la realización de «Sega Rally», AM3 contó con los mejores equipos de Sega: una versión mejorada del Model 2 como base para la versión final, y el apoyo técnico y de marca de Lancia y Toyota.

La perfecta recreación de los modelos Delta y Celica –respectivamente– de ambas compañías, incluyendo el sonido real de los motores, no hizo sino aportar el toque preciso a un programa que, dentro del excitante espíritu arcade que da al jugador, va más allá que cualquier otro –incluyendo, sí, al mismísimo «Daytona USA»– ofreciendo características de auténtica simulación.

La suavidad de movimientos, la explosiva calidad gráfica –transparencias, seguimientos de cámara, perfecta generación de escenarios, texturado de las carreteras...– y el realismo inusitado de «Sega Rally» ha llevado a AM3 a lo más alto.

"Queríamos hacer un juego de carreras completamente distinto a los demás", explica Kenji Sakaki, director del proyecto, "y nos quedamos impresionados sobre la aceptación que este tipo de competiciones tenían en Estados Unidos y Europa, por lo que pensamos que sería una base ideal".

"Además, quisimos que el nivel de realismo llegara mucho más allá del mismo software", afirma Tetsuyra Mizuguchi, productor de «Rally», "por lo que introdujimos lo que llamamos el "active shock generator", un sistema mediante el que la cabina de conducción de la máquina, se mueve y reacciona de igual manera que lo haría un vehículo real."

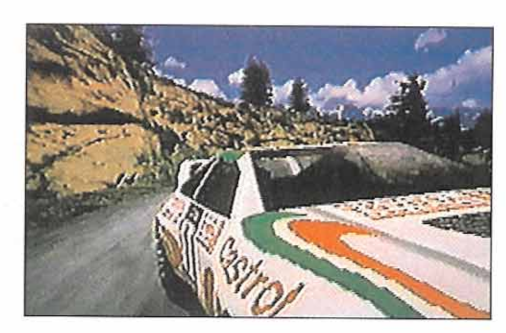
Sin embargo, AM3 no ha dicho aún la última palabra en el mundo de las recreativas. Sus nuevos proyectos son aún una incógnita pero, a buen seguro, dejarán tanta o más huella que «Sega Rally».



Perfección sobre ruedas

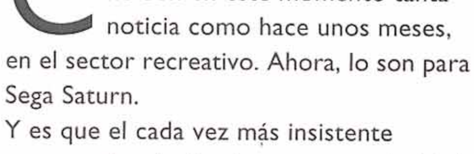
SEGA RALLY







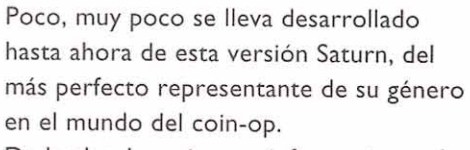




Ciertamente, AM3 y «Sega Rally» no son en este momento tanta noticia como hace unos meses, en el sector recreativo. Ahora, lo son para Sega Saturn.

Y es que el cada vez más insistente rumor sobre la absoluta espectacularidad de la versión doméstica del juego de AM3, es totalmente cierto.

Poco, muy poco se lleva desarrollado hasta ahora de esta versión Saturn, del más perfecto representante de su género en el mundo del coin-op.

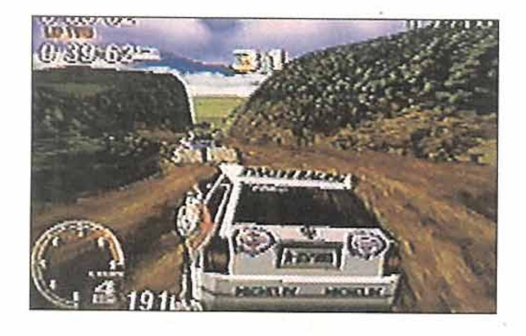


De hecho, las primeras informaciones de que tuvimos conocimiento respecto a este lanzamiento, apuntaban, ni más ni menos, que a 1997 como fecha de salida.

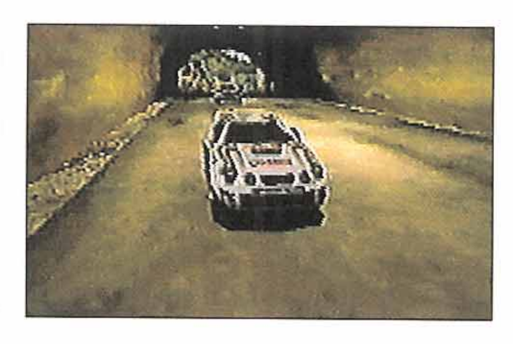
Según parece, este dato puede sufrir una variación sustancial, quedando el primer trimestre del año que viene –y quién sabe, conociendo a los chicos de Sega, quizás hasta a finales del mismo 1995– como el mejor momento para la aparición del «Sega Rally» para Saturn.

Al contemplar las imágenes que aquí podéis ver, pese a su deficiente calidad, es fácil darse cuenta de que esta versión doméstica puede superar todas las expectativas iniciales, barriendo al mismísimo «Daytona USA» de AM2.

Si todo sigue por estos derroteros, «Sega Rally» y Sega Saturn tienen por delante un futuro espléndido.







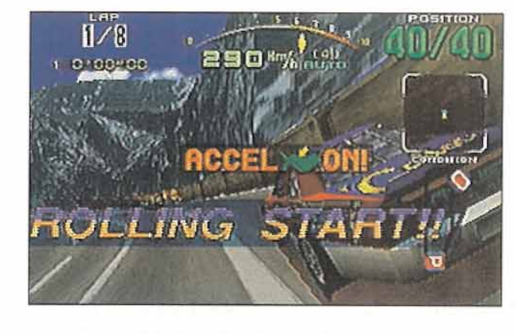


Siempre AM2

DAYTONA USA

Hasta ahora, es, sin duda, el mejor programa de coches para Saturn. Y lo de hasta ahora no es una expresión gratuita, ya que «Sega Rally» se perfila como su mayor "enemigo". Pero «Daytona USA» es importante por varias razones. En primer lugar, se trata de una nueva versión de AM2 para Saturn que, sin alcanzar, todo hay que decirlo, la brutal calidad gráfica del original, sí conserva toda su esencia, e incluso amplía y mejora muchas de las opciones de la máquina. Fantástica sensación de velocidad, cuarenta coches rivales, cuatro perspectivas diferentes de juego... Un juego por y para el que fue pensado el espectacular Arcade Racer, que hace sentir a Saturn como un auténtico bólido en nuestras manos.







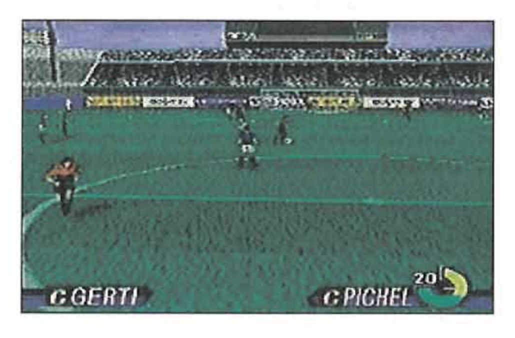


El arcade rey

INTERNATIONAL VICTORY GOAL







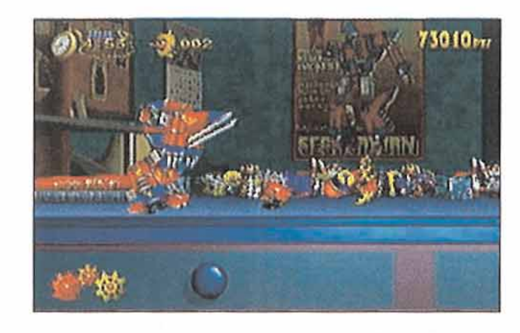


Si Sega Sports es una de las divisiones que se perfilan como más importantes para el futuro de Saturn, un juego como «International Victory Goal» es uno de los juegos más importantes para Sega Sports. Su temática, el fútbol, es razón más que suficiente como para resultar atractivo, pero además, la calidad técnica y desarrollo de «Victory Goal» hacen de él un excelente CD para los amantes, no sólo de este deporte, sino de los buenos juegos. La inclusión de múltiples cámaras, efectos de zoom y repeticiones, su entorno 3D con gráficos renderizados, diferentes torneos y modalidades –como los penalties– y, sobre todo, la opción de conexión del adaptador multiusuario –¡hasta cuatro jugadores simultáneos!–, le convierten en "O Rei" del deporte, en Saturn.

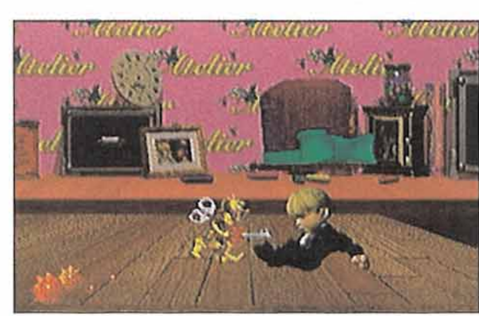


La aventura de las plataformas
CLOCKWORK KNIGHT

Ser el primer juego de plataformas para un nuevo formato, siempre representa un tanto a favor, pero si además resulta tan atractivo, bien diseñado y adictivo como «Clockwork Knight», no importa tener competidores. Porque este impresionante juego, además de ser un excelente representante de su género, es uno de los primeros en tener en cuenta que las tres dimensiones tienen su hueco en las plataformas. Excelente tratamiento del scroll de fondo, unos personajes realmente divertidos, una intro fabulosa totalmente renderizada en SG, y un nivel de adicción a prueba de bomba, hacen de éste el programa del género a batir. Algo que hará, con toda probabilidad, «Clockwork Knight 2», que ya se está desarrollando.

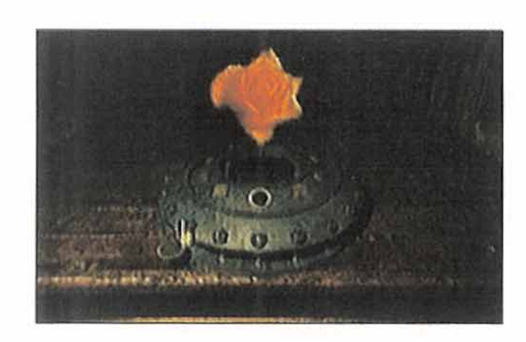




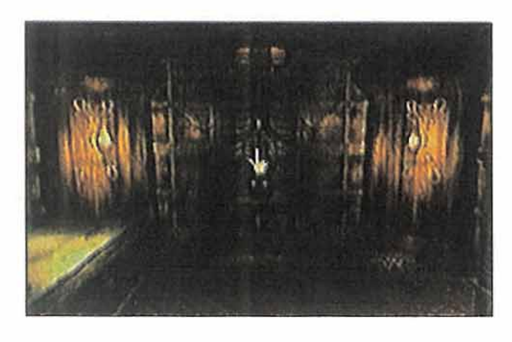


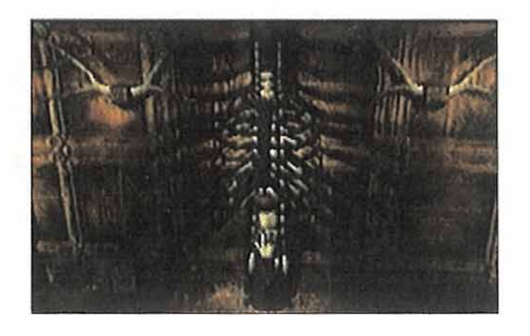


Primeras conversiones
MYST









Con algo de edad en formatos como PC CD-ROM, pero de nuevo en el candelero con este estreno en Saturn –y también en la versión en castellano para PC–, «Myst» ha sido desarrollado para Sega por Hudson Soft, habiéndose alcanzado una calidad tremenda en todos sus aspectos y características. Estamos ante una aventura de preciosistas gráficos, compleja trama y desarrollo y, con toda probabilidad, uno de los juegos que más éxito tendrá en los 32 bits de Sega. La demostración palpable de que no todo se reduce a grandes arcades, geniales simuladores y trepidantes juegos de acción, es «Myst». Las buenas aventuras entran por la puerta grande en Saturn.

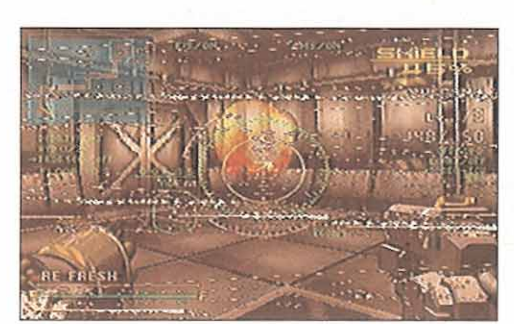
Tras la estela

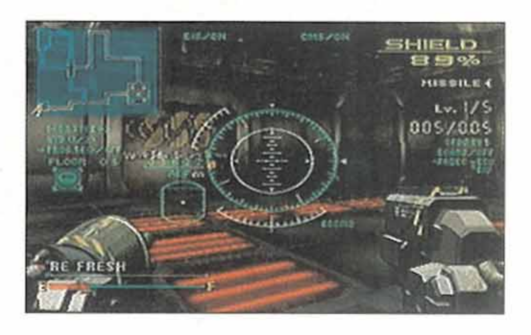
DEADALUS

Una base espacial infestada de alienígenas. Una más que clara inspiración en el exitoso «Doom». Una excelente y claustrofóbica ambientación. Una variedad de armas casi inimaginable. Un laberinto de descomunales proporciones... Todo eso, y más, es «Deadalus», un CD que toma la acción pura y dura como base, pero que ofrece también algo más. Un toque de aventura que obliga a tener no sólo buenos reflejos, sino una enorme capacidad de observación. «Deadalus» sigue la estela del juego de id, pero, a diferencia de multitud de programas similares, no se limita a aprovecharse de ella, sino que posee una calidad técnica excelente y, lo más importante, resulta muy, pero que muy adictivo.



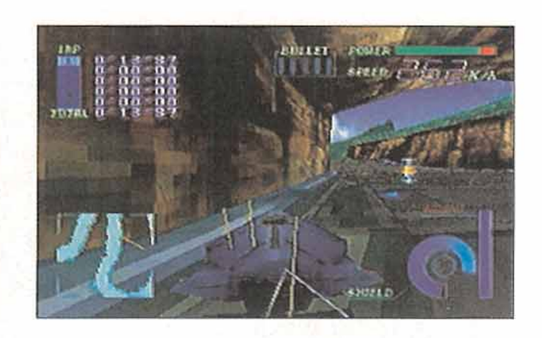






Velocidad límite

CYBER SPEEDWAY









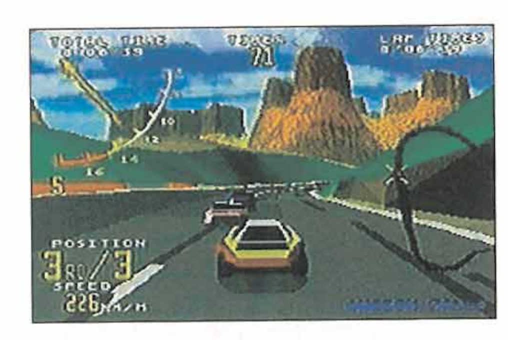
Pese a que el cambio de nombre pueda despistar, estamos ante la adaptación a Saturn del popular «Cyber Race» de Cyberdreams, aparecido en formato PC hace algún tiempo. Sin embargo, sustanciales diferencias se pueden encontrar entra ambos juegos. «Cyber Speedway», siguiendo una línea argumental similar, se basa más en el arcade que en la simulación, y desarrolla una velocidad de acción vertiginosa en todas y cada una de sus fases. Lo más conseguido en el juego es una sensación de antigravedad y una inercia de la nave que pilotamos, que pone a prueba las habilidades del jugador hasta límites insospechados. Un juego que une diversión y calidad técnica a partes iguales.

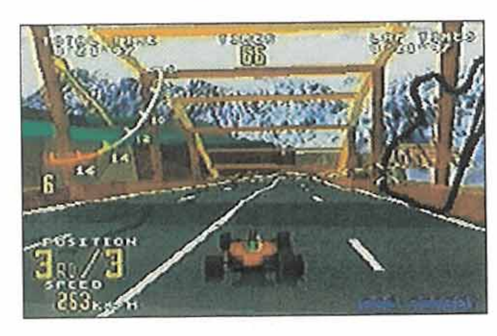


El gran clásico

VIRTUA RACING

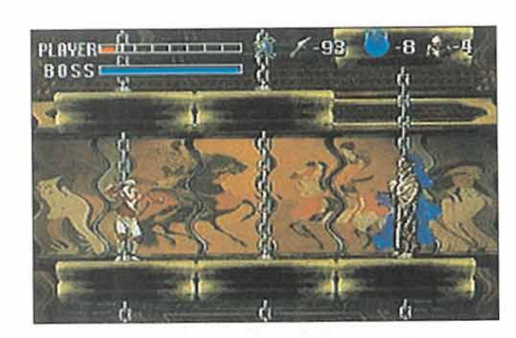
La sorprendente noticia de que Time Warner iba a ocuparse de versionar el conocido «Virtua Racing», en lugar de hacerlo la propia Sega, levantó enormes expectativas sobre los resultados que se podían lograr. Y lo visto del juego hasta el momento, confirma que nos encontramos ante un excelente programa que, al igual que versiones posteriores –por ejemplo la de 32X–, ofrece mucha más variedad y opciones que el original. Lo mejor, sin duda, la sensación de velocidad alcanzada, muy similar a la de la recreativa, y la inclusión de nuevos vehículos –stock, F1, prototipo–, que convierten «Virtua Racing» en un título que, por su popularidad y calidad, deberá estar presente en toda colección de software para Saturn.





Héroes digitales

SHINOBI





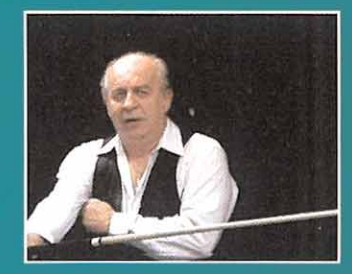
Uno de los títulos más populares en las consolas Sega, vuelve en Saturn con un nuevo "look". «Shinobi» recupera el espíritu del ninja en un programa de plataformas 2D, en el que la acción ocupa el papel protagonista, y el héroe ofrece una renovación total, con escenas de FMV, sprites basados en digitalizaciones de actores, y enemigos más temibles que nunca.
Múltiples niveles, una dificultad tan asombrosa como el nivel de adicción, y una singular perfección de movimientos, resultan las notas más destacables de un título que se hacía casi necesario para el nuevo formato de Sega, y que continúa una de sus tradiciones y series de más éxito.

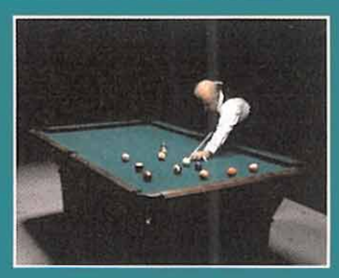


Las muestras de software utilizadas en este reportaje han sido cedidas por:
SEGA España
(91)/562 21 07
Centro MAIL (91)/380 28 92
Dream Games (91)/377 45 59

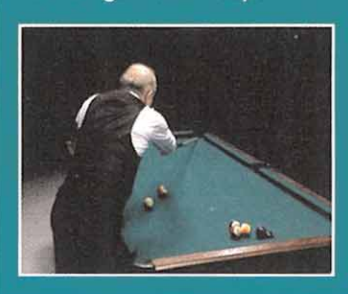


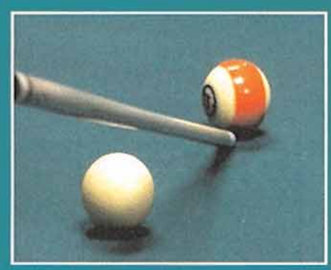
LA TÉCNICA

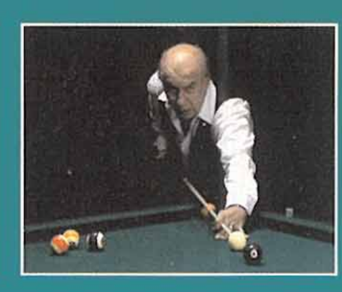




Si no somos unos expertos en billar, no importa. Para eso, «Virtual Pool» cuenta con la presencia de "Ametralladora Lou", un maestro del billar, que nos desvelará todos sus secretos a través de secuencias de vídeo de gran calidad. Podremos aprender desde los golpes más básicos hasta los efectos más sorprendentes con las bolas. Claro que, como no sepas inglés, lo llevas claro, porque el maestro es norteamericano, y los vídeos no cuentan con subtítulos, ni en inglés ni en español.

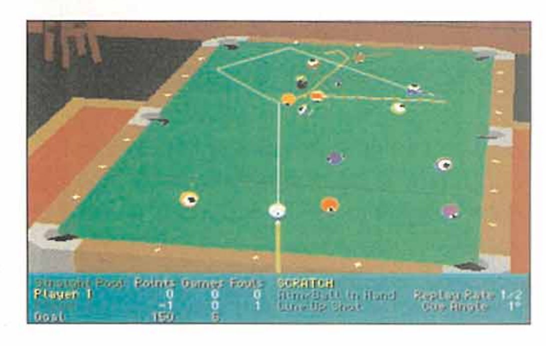
















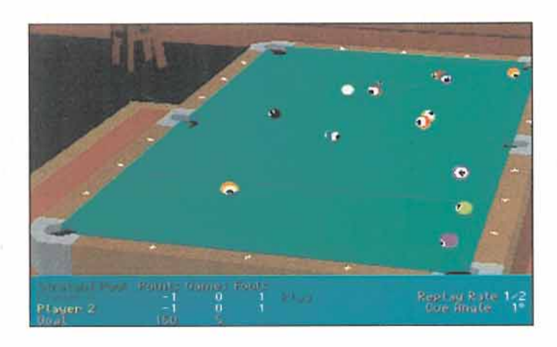
nos dan acceso a diferentes secuencias de vídeo pertenecientes a un pequeño tutorial sobre las teclas y el manejo general del programa o a un apartado especial donde "Metralleta Lou" nos enseñará cómo debemos golpear las bolas para que sigan la trayectoria deseada. Las opciones se completan con un divertido reportaje sobre la historia del billar y una explicación sobre las reglas de los diferentes juegos de billar que tenemos a nuestra disposición en «Virtual Pool».

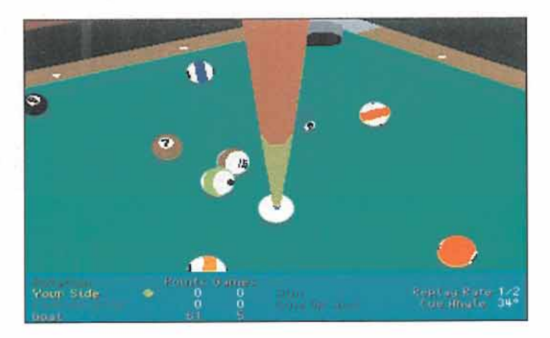
Por eso, antes de coger el taco, deberemos elegir el juego, así como nuestro oponente. Sí, porque con este programa podemos compartir nuestras partidas con el ordenador, quien toma la personalidad de varios jugadores de billar de distintos niveles, incluidos Steve Davis y Ronnie O'Sullivan, con otra persona en el mismo ordenador o con otra persona vía red local, o modem.

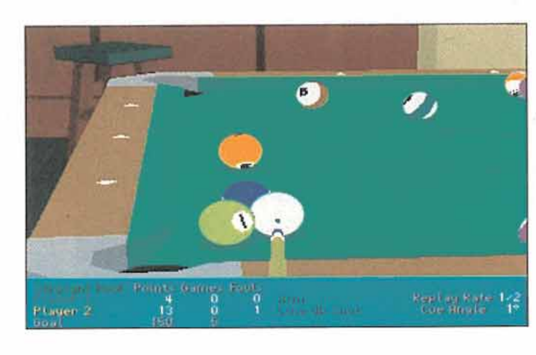
En cuanto a los juegos disponibles, el programa cuenta con cuatro modalidades de billar: "Rotation Pool", donde el jugador debe cosechar 61 puntos sumando los números de las bolas que introduce en las troneras; "Straigh Pool", que es como el anterior sólo que podemos fijar de antemano el número de puntos a conseguir; "8-Ball", el clásico "billar americano" donde cada jugador debe introducir sus bolas –las sólidas o las rayadas– en las troneras para introducir la negra al final; y "9-Ball", donde las bolas deben ser introducidas en las troneras por orden numérico. Así mismo, existe una modalidad de práctica. En este modo podemos previsualizar el recorrido de las bolas, para ensayar los golpes. Es posible golpear las bolas que queramos así como sacarlas de nuevo de las troneras. Este modo es ideal para practicar golpes especiales como el massè –ese golpe tan espectacular en el que la bola blanca realiza recorridos curvilíneos gracias al efecto ejercido por el taco–.

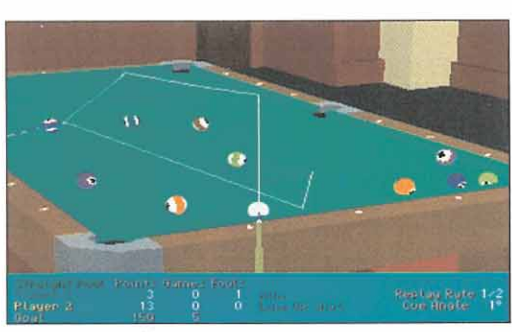
LA PARTIDA

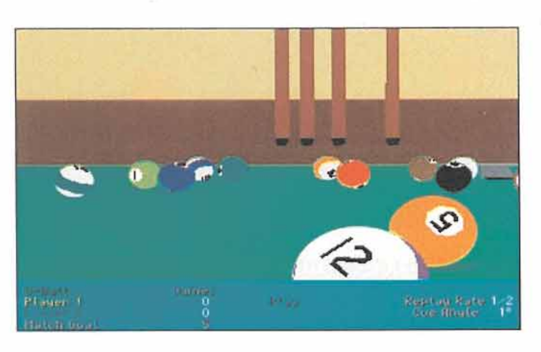
A la hora de jugar es cuando «Virtual Pool» demuestra que es el mejor simulador de billar. Para empezar, con un simple movimiento de ratón podemos desplazarnos por todo lo largo y ancho de la sala de billar.











Si al movimiento añadimos la pulsación del botón izquierdo, conseguiremos acercarnos o alejarnos de la escena gracias a un espléndido zoom.

Una vez situados en nuestra perspectiva más cómoda, basta con pulsar la tecla "s" –shoot– y mover el ratón de atrás hacia delante, imitando el movimiento del taco, para golpear la bola. Mientras las bolas están en movimiento, podemos seguir moviéndonos alrededor de la mesa para no perdernos detalle. Este movimiento de escenario, al igual que el de las bolas, están realizados magistralmente, con suavidad, perfectos.

Además de la tecla de disparo, podemos utilizar otras que nos permitirán centrar nuestra vista sobre la mesa, mover el extremo del taco sobre la bola para realizar efectos, mover el taco de arriba hacia abajo, o finalizar el golpe sin necesidad de ver el recorrido de las bolas. Por otro lado, y es otra de las opciones más espectaculares, podemos repetir cada golpe las veces que queramos, para observarlo y estudiarlo desde cualquier ángulo.

Por último, el botón derecho del ratón nos da acceso, en cualquier momento de la partida, a un menú donde podemos encontrar toda clase de opciones, incluidas las de cargar y salvar partidas, y otras con las que modificaremos diferentes parámetros del juego –nombre de los jugadores, sonido, rapidez de las repeticiones, y muchos más–. Aparte, el sonido también merece un sobresaliente. La música no es nada del otro mundo –unas cuantas melodías que podemos seleccionar con sólo pulsar una tecla–, pero los efectos son dignos de todo elogio. El chocar de las bolas, el sonido al caer en la tronera..., son más que realistas.

A TRAVÉS DE LOS TIEMPOS



Otra de las sorpresas que encierra este magnífico CD-ROM es "An Animated History of Pool", un divertido vídeo mediante el cual seremos testigos de la evolución del juego del billar a través de la historia. Realizado bajo un punto de vista muy cómico, el vídeo presenta situaciones animadas en las que el billar es el protagonista. Así, podremos ver, por ejemplo, al mismísimo Napoleón, sacándose la mano de la casaca para coger su taco. Y es que nadie puede resistirse a inclinarse sobre la mesa y golpear una y otra vez las bolas de colores. Según este vídeo, el tiempo nos da la razón.

NUESTRA OPINIÓN

«Virtual Pool» es una joya. Aparte de ser el mejor simulador de billar que ha pasado por nuestros compatibles, es, además, una especie de "enciclopedia" sobre billar, ya que podemos encontrar desde la historia de este juego hasta los golpes más espectaculares realizados y explicados por todo un maestro, bajo la maravillosa calidad que presentan los vídeos.

Jugar contra el ordenador es divertido. Pero lo es más aún jugar contra otra persona. Sin moverse de casa, con todas las opciones del mundo. De la forma más precisa. De la forma más espectacular.

***LO BUENO:* Los gráficos en SVGA y el movimiento son, sencillamente, perfectos, al igual que los efectos de sonido. A todo esto, hay que añadir, además, los vídeos contenidos en el CD-ROM. De altísima calidad y muy instructivos.**

***LO MALO:* Jugar contra Steve Davis o Ronnie O'Sullivan. No te dejan realizar ni un sólo golpe.**

96

F.J.R.

COMPETICIÓN INTERNACIONAL

Da la vuelta al mundo con Klik&Play

Únete a la competición internacional KLIK & PLAY y demuestra a franceses, suecos, portugueses, daneses, noruegos, griegos, italianos, alemanes y americanos que nosotros también podemos crear nuestros propios juegos mejor que nadie.

Como sabes, KLIK & PLAY es un programa que te permite desarrollar fácilmente tu propio juego sin tener conocimientos de programación. Olvídate de variables, matrices, comandos extraños, y funciones. Todo lo que tienes que hacer es "clic" con tu ratón.
La competición se desarrollará de la siguiente manera: primero elegiremos los tres mejores juegos de MICROMANÍA.
El ganador de la revista competirá con el de PC MANÍA, y tendremos un Ganador Nacional, que representará a España en la competición internacional. A finales de verano EUROPRESS SOFTWARE nos notificará el veredicto .... ¡A por todas!



PREMIOS MICROMANÍA

1º Chaqueta de cuero bordada con el logo de KLIK & PLAY y 5 programas de ARCADIA
2º Camiseta de KLIK & PLAY y 5 programas de ARCADIA
3º Camiseta de KLIK & PLAY y 5 programas de ARCADIA

PREMIOS NACIONALES

Un ordenador COMPAQ PRESARIO CDS 510, con microprocesador 486SX a 33MHz; 4 MG de RAM ampliables; monitor color SVGA de 14" y bus local de vídeo; teclado y ratón; y sistema multimedia integrado con lector de CD-ROM, software instalado interface MIDI, sonido 16 bits, altavoces de alta calidad y micrófono.





PREMIO INTERNACIONAL

Billete de avión para dar la vuelta al mundo y un cheque de 1,000 Libras Esterlinas (unas 200,000 pesetas) para gastos de viaje.
Además, los mejores juegos se publicarán en el CD-ROM (o en el disco) de portada de PCMANÍA para que todos podamos disfrutar con ellos.

BASES

1. - Podrán participar en la competición, todos los lectores de la revista MICROMANÍA, que envíen el cupón (no son válidas las fotocopias), junto con el trabajo que presentan a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; MICROMANÍA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO KLIK & PLAY.

2.- De entre todos los trabajos enviados a concurso se elegirá UNO que ganará una cazadora de cuero con el logo bordado de KLIK & PLAY y 5 programas de ARCADIA. Se seleccionarán DOS más que obtendrán una camiseta de KLICK & PLAY y 5 programas de ARCADIA. El Ganador de MICROMANÍA competirá con el ganador de PCMANÍA y se elegirá un Ganador Nacional que será obsequiado con un ordenador multimedia COMPAQ PRESARIO CDS 510. El trabajo enviado por el ganador nacional competirá después con los del resto de países que toman parte en la competición y aquel que sea el mejor ganará un billete para dar la vuelta al mundo y 1.000 libras esterlinas para gastos de viaje. El premio no es canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 16 de Abril de 1995 al 16 de Agosto de 1995.

4. - La elección de los ganadores se realizará el día 19 de Julio 1995, y sus nombres se publicarán en el número de Septiembre de MICROMANÍA .

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7. - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.





europress SOFTWARE





Concurso Klik&Play

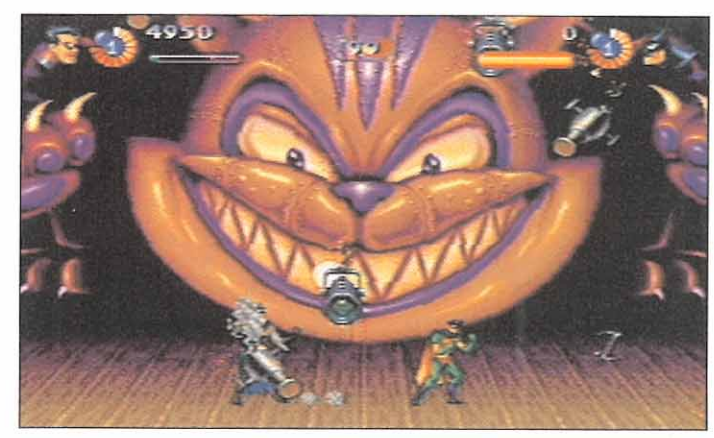
Nombre...
Apellidos...
Calle...
Localidad...
C.Postal.............................Población.................................
Teléfono............................. ❑ si, deseo recibir más información sobre productos de Arcadia

Si deseas información sobre productos de Compaq llama al teléfono 900 20 40 60

El caballero y el escudero

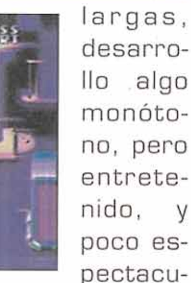
THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

SEGA
Disponible: **MEGA DRIVE**
ARCADE



Quizás se pueda calificar como oportunista a este cartucho por la coincidencia de su salida con la película «Batman Forever», con la que, por otra parte, no tiene nada que ver, ya que el film tendrá pronto su propio juego. Pero la verdad es que hacía ya unos cuantos meses que se esperaba que viera la luz, cosa que por fin ha hecho.

En el mismo, controlaremos tanto a Batman como a Robin, o a los dos simultáneamente –si jugamos con un amigo, claro– por las calles y edificios de Gotham City. Nuestra misión es, como suponíais, acabar con cuatro enemigos de Batman –Joker, Dos Caras, Sombrero Loco y Mr. Freeze– en otros tantos cuatro niveles divididos en subfases. Previamente a nuestro encuentro con ellos, nos las veremos con una multitud ingente de enemigos que no nos permitirán avanzar hasta acabar con todos ellos. Pese a todo, no es un cartucho excesivamente difícil, gracias a las continuaciones y la labor conjunta de los dos jugadores.



Las fases son arcades de scroll lineal como norma general, pero se intercalan otras en que volaremos con nuestras Batnaves, otras en las que la acción se desarrolla en un convoy de camiones o en extraños mundos de curiosas perspectivas. La conjunción de todo ello es un arcade con toques de shoot'em up de fases escesivamente largas, desarrollo algo monótono, pero entretenido, y poco espectacular a nivel gráfico. Aunque, no obstante, suficiente para crear el ambiente de los típicos comics de Batman, tanto en decorados como en enemigos y en el desarrollo de la acción. De éste último ingrediente está el juego muy bien servido en todas las fases, gracias al ingente número de enemigos y la cantidad y variedad de las fases que hay.

82

E.G.B.



El lado oscuro del Mac

DARK FORCES

LUCASARTS
Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**
V. Comentada: **MAC CD-ROM**
ARCADE

Lleva mucho tiempo intentándolo, pero por fin parece que el Mac ha conseguido que las compañías de software vean sus posibilidades lúdicas, ya que algunas se deciden tímidamente a convertir sus productos para las máquinas de Apple. LucasArts, puntera en casi todo lo concerniente al software de entretenimiento, es una de las que han dado ese paso, y no sólo con «Dark Forces», sino también próximamente con «Full Throttle».

Desde su salida en PC CD, «Dark Forces» se ha hecho su sitio en la lista interminable de clónicos de «Doom» como uno de los más acertados y de mayor calidad. En Mac lo tiene mucho más fácil, pues no tiene casi ningún competidor, por lo que su éxito está asegurado a poco que se parezca a la versión PC.



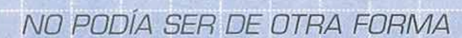
Por otro lado, están las características del Mac que condicionan algunos de los aspectos del juego, como son el tamaño de la pantalla, algo reducida; el movimiento a través de los escenarios, no tan rápido y preciso como en PC; y el scroll, algo brusco. Pero si hacemos un análisis de manera independiente, «Dark Forces» se perfila como un excelente juego de Mac, y de los de mayor calidad en un grupo que no destaca por su abundancia. Los aspectos gráficos y sonoros son muy buenos sin necesidad de tarjetas añadidas, ventaja de los Apple, y su control, tanto con teclas como con joystick, es adecuado, mientras que el ratón deja que desear. De cualquier manera, consigue que jugar con nuestros Mac sea una gozada.

90

C.S.G.

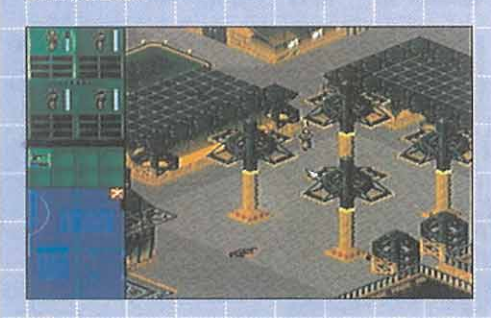
...y además





SYNDICATE

V. Comentada: 3DO
ESTRATEGIA



Si un juego es ya de por sí bueno y se realiza una correcta conversión sobre el mismo, es de esperar que la misma también lo sea. Y así ocurre, la versión 3DO de «Syndicate» consigue la misma buena impresión que la de PC, con las lógicas mejoras que se le han introducido. Unas son propias de la máquina, como mayor fluidez y calidad en los vídeos y una mayor resolución de los gráficos; y otras de las nuevas versiones que pulen aspectos de las anteriores. Tomando como punto de partida la versión PC-CD, las diferencias son mínimas. Tomaremos control de nuestro ejército de cyborgs para hacernos con el control mundial tras las 50 misiones que superaremos gracias a nuestra puntería y dotes estratégicas. Para quien no pudo jugarlo en PC.

¡QUÉ CASTIGO!

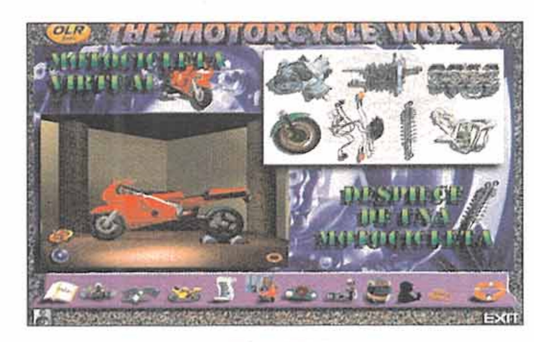
THE PUNISHER

V. COMENTADA: MEGA DRIVE
ARCADE

Bueno está que los consumidores de arcades se jueguen todo aquel cartucho de este tipo que caiga en sus manos, pero, cuanto menos, exigen algo de calidad en los mismos. «The Punisher» es un arcade multifase –seis en total– de lucha con buenos muy buenos y malos muy malos, con montones de enemigos, armas que podremos recoger y usar, golpes y demás. Pero poco más; porque si a su nula originalidad unimos que es un tanto incontrolable, que los gráficos no son nada buenos y que el movimiento es algo lento, tenemos un cartucho de mediana calidad y peor jugabilidad. Exclusivamente para arcademaniacos sin escrúpulos, para jugar sólos o a dobles.

Todo sobre las dos ruedas

MOTORCYCLE WORLD



OLRSOFT/MULTIMEDIA REPORTS
Disponible: **PC CD-ROM (WINDOWS) MULTIMEDIA**

Este interesante producto, realizado en nuestro país, hace un extenso recorrido sobre el apasionante mundo de las motos en todas sus vertientes, intentando no dejar ni un sólo detalle por tocar, dando lugar a una aplicación multimedia de primera línea y en castellano.

Nuestra curiosidad y ansias de saber todo sobre las motos se verá de sobra saciada por «The Motorcycle Wolrd» a partir de sus claros, interactivos y abundantes menús. En el principal, podremos comparar las características técnicas de los cientos de modelos que se incluyen ordenados por orden alfabético o por sus marcas. También se nos presenta un "destripe" de una moto tipo, para que veamos sus partes, cómo funcionan y para qué sirven; en este apartado, se incluyen animaciones de una motocicleta virtual.

Otras informaciones del programa son una historia del motociclismo, con vídeos, una serie de reportajes sobre aspectos curiosos, tanto de las motos normales como de las acuáticas o las de nieve, y una revisión del Campeonato de Motociclismo del 94 con sus circuitos, corredores y las máquinas que participaron.

En este programa encontraréis desde una Harley hasta un scooter, que podréis hallar con facilidad gracias a su índice y opción de búsqueda rápida. La facilidad de manejo alcanza al visionado de los vídeos e imágenes y que se puede hacer por separado del contexto en que se encuentran gracias a otra opción del mismo. Dispone hasta de una ayuda on-line en cada pantalla, así como de las direcciones de los establecimientos donde podremos adquirir la moto de nuestros sueños.

Los detallados gráficos en miles de colores y las variadas composiciones musicales lo hacen muy agradable.

La extensa y bien documentada información que proporciona le convierten en una buena guía de referencia, aunque a veces sea algo lento el CD-ROM.

Vale la pena tenerlo para presumir de saber más que nadie sobre el mundo de las motos.

86

C.S.G.

Leer para entender

WING COMMANDER III

ORIGIN
Disponible: **PC CD-ROM, 3DO**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
ARCADE

Desde siempre, estamos apostando fuerte por una necesidad de los juegos que se publican en nuestro país: la traducción de los textos a nuestro idioma.

Poco a poco, se va generalizando la costumbre y esperemos que algún día todos los juegos salgan traducidos, o por lo menos la mayoría, cuya traducción sea imprescindible para una jugabilidad y aprovechamiento óptimo.

Desafortunadamente, muchas veces, para ofrecer los títulos con la mayor novedad posible, los lanzamientos se realizan sin ser traducidos. Menos mal que, como rectificar es cosa de sabios, tiempo después se realiza la versión española.

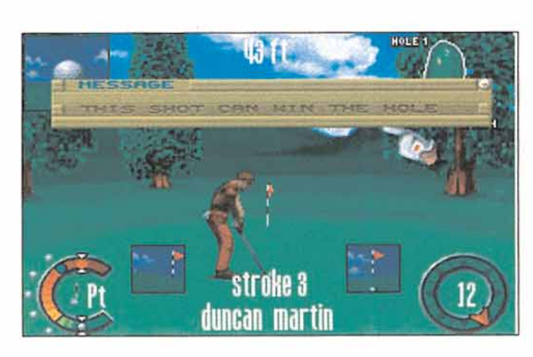
Este es el caso de «Wing Commander III», cuyos textos y diálogos entre los personajes –muy abundantes, por

Por debajo del par

THE SCOTTISH OPEN VIRTUAL GOLF

CORE DESIGN
Disponible: **PC CD-ROM**
DEPORTIVO

Este nuevo programa de Core viene a saciar nuestras ansias de practicar el golf durante un tiempo, y para ello pondrá a nuestra disposición cinco campos distintos con sus recorridos ubicados en las Islas Británicas.
La realización de los mismos se llevará a cabo de las distintas formas que el programa nos permite: práctica, torneo, competición por dinero o eliminatoria, además de poder jugar el Scottish Open que da título al juego. El número de participantes en cada una de las variedades es elevado, pueden jugar varias personas simultáneamente, y la existencia de golfistas amateurs y profesionales permite graduar la dificultad.



La pantalla de juego nos muestra nuestra visión del campo y del jugador que manejamos, la dirección del viento, la distancia hasta el hoyo, una vista aérea del recorrido, la posición de la pelota, el palo que hemos elegido y la barra de potencia clásica. Mediante esta barra seleccionaremos la potencia y la dirección que le daremos a nuestro golpe, teniendo en cuenta el tipo de terreno en el que nos encontremos, los obstáculos, el tipo de palo y el factor más influyente: el viento. El desarrollo del juego es así de simple.
Para intentar que este juego no fuera un simulador de golf más, en Core le han colgado el adjetivo de ""virtual" que a nosotros nos parece injustificado. Y es que ni el recorrido previo por el campo ni la visión de la trayectoria de la bola, y menos la vista que del terreno de juego tenemos, tienen nada de virtuales. Simple perspectiva que hace uso de gráficos normales sin una riqueza ni texturización dignas de mención. Algo semejante ocurre con los gráficos y el movimiento de los golfistas, simple a más no poder y sin atractivo.
No se trata, por tanto, de un juego virtual de golf, sino simplemente de un simulador realizado con muchas pretensiones, pero que se queda en el camino. No obstante, se deja jugar y habrá quien lo encuentre divertido, pero no alcanza el par actual para juegos de este tipo. Lo que pudo ser y no fué.

74

C.S.G.


Tienes muy buen aspecto.

...así que esos son los objetivos de la misión.

no decir casi constantes– son una parte importante y clave en la trama del juego.
El juego de Origin ha visto traducidos todos los textos que aparecen en los cuatro CD que lo componen, que, aunque no se pueda decir lo mismo de los diálogos, pasa así a ganar enteros en jugabilidad. Si a ésto añadimos que la traducción es de buena calidad y que se ha hecho extensible hasta los más mínimos detalles, tenemos a este «Wing Commander III» convertido ya casi en un clásico imprescindible.

93

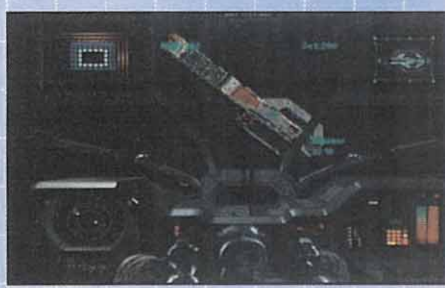
E.G.B.

...y además

LA MEJOR DE TODAS

WING COMMANDER III

V. Comentada: 3DO
ARCADE



Por una vez no recurriremos al Pentium para recomendarlo como soporte de un juego con muchas necesidades hardware, pues en el caso de la obra maestra de Origin, el 3DO cumple de maravilla. La limitación de la velocidad ya no es tal, pues los vídeos –constantes en el juego– se reproducen sin saltos y a toda su resolución, y dentro del simulador la suavidad es la tónica. Lo único que se resiente un poco es la jugabilidad, debido a la necesidad de juntar las funciones del teclado del PC en el pad del 3DO, que nos obligará a tener una chuleta de las mismas debido a su gran número y combinación de botones. Por lo demás, todos los aspectos le convierten en la mejor de las versiones, superando de largo a la de PC.

LA LUCHA DIARIA

SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS

V. COMENTADA: MEGA DRIVE
ARCADE

El wrestling cuenta con muchos adeptos en USA, prueba de lo cual son la multitud de federaciones distintas de Este deporte que allí existen. También lo son los múltiples juegos sobre este peculiar espectáculo, que ahora se ven incrementados con «Slammasters», en el que se dan cita diez luchadores capaces de realizar todo un surtido de golpes especiales para machacar al contrario.
A ello se unen las mortíferas trampas que incluyen algunos rings, como minas o alambres, en el modo "death" de dos jugadores. Los gráficos de los luchadores son grandes y se mueven bien, realizándose los golpes con facilidad, pero, desgraciadamente, es lo que ya hemos visto en otros muchos juegos. Más madera.

Para estrategas sin escrúpulos

Uno de los personajes más influyentes en la Italia Renacentista fue, sin duda, Nicolas Maquiavelo, "El Príncipe", cuya concepción del poder y de los cauces para conseguirlo marcó toda una época. Las ciudades-estado de este periodo histórico crecieron y prosperaron gracias al seguimiento de sus ideales por parte de los comerciantes, los cuales eran realmente quienes ostentaban el poder político, social y religioso, al tener en sus manos el control del dinero.

MICROPROSE
Disponible: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA

MACHIAVELLI
The Prince



partemos, pues, los escrúpulos a un lado si queremos conseguir el éxito, y echemos mano de todas las artimañas que haya a nuestro alcance y que Microprose nos brinda en esta nueva simulación.

En el siglo XIV, las rutas comerciales que enlazaban medio mundo con parte del otro surcaban tanto los mares como los caminos moviendo todo tipo de mercancías con las que se pudiera ganar dinero. El mundo era propiedad de un puñado de comerciantes –cuatro, en nuestro caso– que con barcos de cualquier tamaño y bestias de carga de todo tipo amasaban sus fortunas. La posesión del dinero traía consigo el acceso a cargos políticos y religiosos, así como la posibilidad de mantener un ejército con que respaldar sus intereses y arruinar los de los contrarios. A cualquier precio y de cualquier forma, sin trabas morales. Y he aquí nuestro cometido.

El juego comienza siempre en Venecia, con unos pocos florines y una mínima flota en nuestro poder. A partir de ahí, un gigantesco mapa –real o bien generado aleatoriamente– nos espera con cerca de cuarenta ciudades que reclaman y ofrecen 20 tipos de productos distintos. La ley de la oferta y demanda rige sobre todas las cosas, y por encima de ella, la nuestra particular: comprar barato y vender lo más caro posible. Así de simple, acumular poder y riquezas hasta el final de los turnos del juego para lograr la victoria.

Los precios de los productos fluctúan de una determinada ciudad a otra en función de la distancia que haya entre ellas, por lo que recorrer grandes distancias con nuestros transportes nos reportará muchos beneficios, pero también lo hará mover muchas mercancías entre ciudades próximas.

La cuestión del comercio es bastante tediosa, por lo que, en cuanto podamos, deberemos establecer rutas entre ciudades que permitirán que el transporte de productos se haga de manera automática.

Por supuesto, no todo es tan sencillo, pues tormentas y piratas en el mar, bandidos y desprendimientos en tierra nos despojarán durante el juego de valiosas unidades. Además, la frecuencia regulable de aparición de estos acontecimientos también influirá.

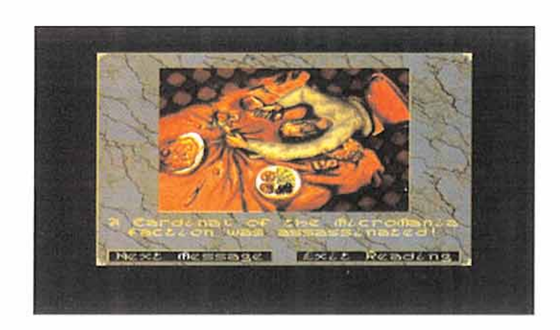
UN TURBULENTO PERIODO HISTÓRICO

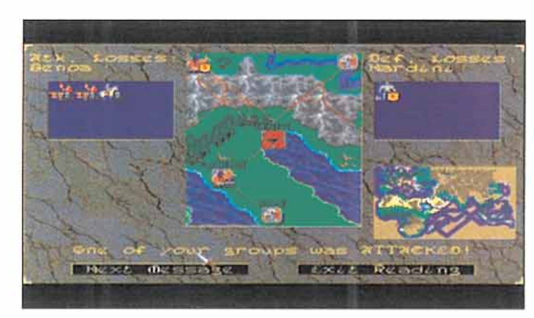
Como ya nos tiene acostumbrados Microprose en sus simulaciones, la fidelidad













histórica es una constante influencia en el juego. Acontecimientos como la peste, la Reforma, el Cisma de Occidente, las Cruzadas o los frecuentes ataques piratas a ciudades, influirán en nuestras posibilidades de comercio con las ciudades y en los precios. Y en mayor medida, nuestros peores adversarios: los otros comerciantes.

Las armas que tenemos para hacer frente a estos desafíos pasan por un desahogo económico importante. Gracias a él será posible pagar tributos en puertos no accesibles o conquistarlos mediante el alquiler de mercenarios; o bien, atacar las unidades o ciudades controladas por nuestros competidores. El dinero también allana el acceso a los estamentos políticos y eclesiásticos. Con él podremos sobornar a senadores para que nos apoyen o comprar cardenales para tener voz y voto en la elección de un nuevo Papa. El control de Venecia –siendo Doge– o de la Iglesia –siendo Papa– incrementará notablemente nuestro poder: excomuniones, convocar cruzadas, vender cardenales, poner tasas o manipular cargos públicos, acrecentará el tamaño de nuestras arcas.

Pero podemos ir mucho más allá en nuestras acciones contra los otros jugadores, contratando incendiarios que destruirán sus posesiones, pagando a difamadores para que ensucien su reputación o, incluso, alquilando asesinos que quitarán de enmedio hasta al mismísimo Papa si nos estorba. ¿Cuál es el precio de usar estas tácticas? Además del monetario, también influirán en nuestra popularidad, otro marcador del juego que disminuirá cuando nos descubran involucrados en acciones poco honorables, pero que aumentará cuando conquistemos ciudades a los piratas o financiemos labores altruistas, como obras de arte o fiestas.

***LO BUENO:* Es precisamente la posibilidad que el juego nos ofrece de ser malvados, traicionar, asesinar, y en definitiva, actuar sin ningún escrúpulo. La ambientación histórica también es de mención.**

83

***LO MALO:* El tiempo que se pierde en ver los movimientos de los otros jugadores, lo que ralentiza algo el juego. Además, a pesar de no tener muchos textos, no está traducido a nuestro idioma.**

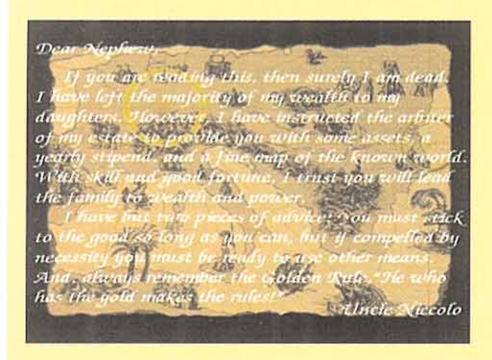
UNA LÍNEA QUE MANTENER

Mantiene la buena línea que Microprose sigue con todas sus producciones de simulación y estrategia. Agradará a los aficionados, pero genéricamente no alcanza un nivel excesivo, a pesar de ser un buen juego. Quizá sea porque el tema de la simulación comercial no es excesivamente original, a pesar de lo fácil que es el manejo de nuestra flota y lo bien organizada que está la información. Destacar lo interesante de las traiciones, conspiraciones y alianzas fácilmente rompibles, y el excelente reflejo de la época renacentista.

Los combates son aleatorios, ya que el aspecto bélico es accesorio, supeditado a la simulación comercial. Los gráficos son SVGA y en el estilo de este tipo de juegos: nada de florituras ni espectacularidades; y la música ambienta, así como los sonidos. El interface tiene muchos menús y es sencillo de usar. Se completa con la posibilidad de jugar por modem o e-mail. Cumple las expectativas, pero sin superar a títulos anteriores.

C.S.G.

ALGUNOS MAQUIAVÉLICOS CONSEJOS


Dear Nephew,

If you are reading this, then surely I am dead. I have left the majority of my wealth to my daughters. However, I have instructed the arbiter of my estate to provide you with some assets, a yearly stipend, and a fine map of the known world. With skill and good fortune, I trust you will lead the family to wealth and power.

I have but two pieces of advice: You must stick to the good so long as you can, but if compelled by necessity you must be ready to use other means. And, always remember the Golden Rule: "He who has the gold makes the rules!"

Uncle Niccolo

"...tener un aliado es importante, pero también lo es saber traicionarle a tiempo..." "...el éxito de una acción innoble no reside en la acción, sino en que las responsabilidades no caigan en nosotros..." "...la popularidad se pierde con facilidad; menos mal que al pueblo se le contenta con poco..." "...los productos exóticos proporcionan muchas más ganancias que los comunes, pero también son más difíciles de encontrar..." "...la vida del Papa y del Doge es muy efímera, por lo que hay que sacar beneficios cuanto antes..." "...los mercenarios son caros; usadlos para tareas muy concretas y despedidlos para no mantenerlos inútilmente..." "...explorad el mundo y estableced rutas comerciales fructíferas; y lo más importante: defendedlas..." "...no siempre es adecuado abrir a Venecia las ciudades que conquistemos, sobre todo si producen muchas mercancías interesantes..." "...el ordenador os dará muchos niveles de dificultad, pero la mayor diversión se consigue jugando contra otros amigos..." "...y, sobre todo, recordad que es mucho mejor ser temido que amado, si se pueden ser ambas cosas a la vez..." Nicolas Maquiavelo.









SEGA rompe los moldes del género

TEAM ANDROMEDA/SEGA
Disponible: **SEGA SATURN**
ARCADE

EN MARZO DE ESTE MISMO AÑO COMENZARON A LLEGAR DE JAPÓN LAS PRIMERAS INFORMACIONES Y MUESTRAS CONCERNIENTES A UN PRODUCTO QUE ESTABA REVOLUCIONANDO EL MERCADO DE SATURN EN EL PAÍS DEL SOL NACIENTE, Y QUE APUNTABA DESTELLOS DE VERDADERA ESTRELLA DEL SOFTWARE. NO HA SIDO HASTA AHORA, CUANDO LOS 32 BITS DE SEGA SON YA UNA REALIDAD EN ESPAÑA, QUE SE HAN VISTO CONFIRMADAS TODAS LAS SOSPECHAS SOBRE «PANZER DRAGOON». UNO DE LOS PRIMEROS SHOOT'EM UPS PARA SATURN Y, CON TODA PROBABILIDAD, UNO DE LOS MÁS ESPECTACULARES DE LA HISTORIA DEL SOFT.

RECOMENDADO · MICROMANÍA · RECOMENDADO



Decir que «Panzer Dragoon» resulta sorprendente, a estas alturas, es una verdad relativa. No ha habido publicación en este país –ni en ningún otro– que, en mayor o menor medida, no haya realizado alguna mención a este genial programa. Sin embargo, el ya haber conocido algo sobre el juego, no es óbice para sentirse profundamente impresionado, cada vez que se pone en marcha una Saturn y se inserta el CD en cuestión.

EL VUELO DEL DRAGÓN

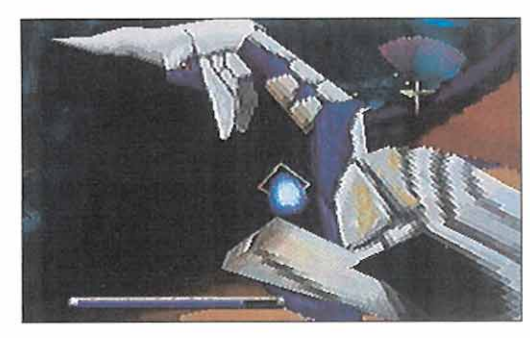
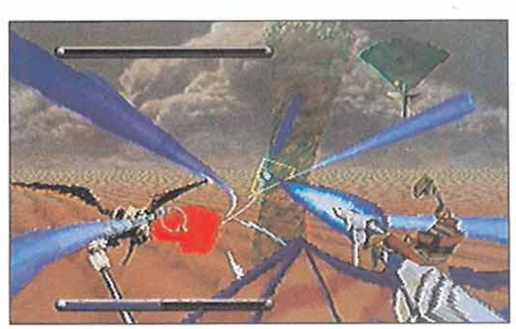
La imaginación, la fantasía en el diseño gráfico y de producción, y la sensacional calidad que rebosa «Panzer Dragoon» por los cuatro costados, no es sino el reflejo de un excelente trabajo basado en, curiosamente, una idea tan simple que hasta asusta. Porque, después de todo, el juego





BIENVENIDOS AL UNIVERSO DE PANZER DRAGOON

Pocas veces, una intro merece tanta atención y respeto como la de «Panzer Dragoon». Pocas veces una serie de imágenes son capaces de sumergir al usuario en un universo de fantasía, del modo que lo hacen las secuencias de apertura de este juego.
Las plataformas SG puestas al servicio de la imaginación, son capaces de crear cualquier cosa, y esta es la prueba palpable.
La imagen sintética es la protagonista absoluta de las escenas que concibió y diseño Moebius hace cerca de cuatro años, para desarrollar una fantasía animada que se estrenó en el Imagina de MonteCarlo. Entonces, nadie, o casi nadie, podía imaginar que algún día vería esas imágenes en el salón de su casa, a no ser en algún documental televisivo.
Team Andromeda y Sega lo han hecho posible. Y, sí, no consiste más que en una serie de secuencias que se desarrollan en pantalla "a piñón fijo", pero ¿acaso importa demasiado?


no deja de ser un shoot'em up. Eso sí, completamente distinto a cualquier idea que sobre el género pudiera existir hasta la fecha.
Basado en una película de animación infográfica de Moebius –«Starwatcher»– de este CD se podrían decir muchas cosas: que es uno de los primeros y mejores juegos de Saturn lanzados en España, que ofrece un universo 3D cuyo grado de realismo es sensacional, que posee una adicción inigualable, que su banda sonora es, sencillamente, genial... No descubrimos nada nuevo, ¿verdad?
Lo que sí resulta, se mire como se mire, sorprendente, es que partiendo de la idea de realizar un programa de un género tan machacado, cuya base es siempre igual, sea cual el desarrollo, se haya llegado a unos resultados y cumplido unos objetivos que parece que nadie antes se había propuesto o, si lo había hecho, el fracaso fue la única recompensa. Nos referimos, por supuesto, a la fabulosa concepción de establecer una serie de perspectivas y puntos de vista del observador, capaces de abarcar los 360 grados de un plano en el espacio.

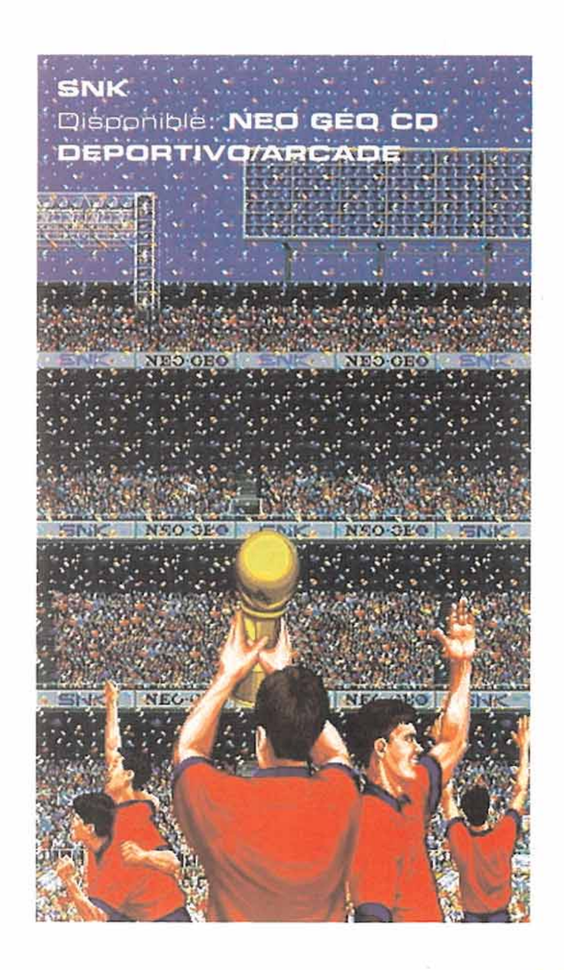



3D A LA MÁXIMA POTENCIA

Se dice de «Panzer Dragoon» que es el juego más caro de la historia. Bien, no vamos a discutir sobre este punto. Cualquiera que compruebe "en propias carnes" lo que se siente al jugar con «Panzer Dragoon» tendrá suficiente criterio como para coincidir, o no, en esta afirmación. Ciñámonos a lo que es el juego.
Una intro prerenderizada, de cinco minutos de duración, hasta tres grados diferentes de aumento en efectos de zoom, un control tan sencillo como moverse de izquierda a derecha y pulsar el botón de disparo y, claro, vistas laterales, frontales y traseras REALES –importante matización–. No es algo anecdótico. Los enemigos pueden salir en cualquier momento por cualquier punto, aunque no los veamos. Para detectarlos, ya contamos con un radar en pantalla. ¡Y qué enemigos! La conjunción de múltiples gráficos en pantalla no ralentiza lo más mínimo la velocidad de la acción. El tamaño de alguna de las criaturas presentadas en pantalla llega a ser descomunal y, contemplado globalmente, «Panzer Dragoon» no hace sino dar una satisfacción tras otra al jugador.
El texture mapping, las rotaciones, los fastuosos decorados... todo hace de este juego una maravilla. ¿Defectos? Bien, puede que, rebuscando y poniéndonos "puñeteros", se le pueda achacar lo mismo que a cualquier shoot'em up: la variedad de acciones, obviamente, no es nada del otro mundo –disparar, disparar y disparar a todo lo que se mueva–, pero, si de verdad se quiere contemplar un espectáculo 3D inigualable, si se quiere saber por qué en todo el mundo «Panzer Dragoon» es un bombazo, y si uno se lo quiere pasar en grande, no hay más que hacerse con él y ponerlo en una Saturn. Desde ese momento, sobrarán todas las palabras.

F.D.L.





SUPER SIDEKICKS 3

THE NEXT GLORY

LLEGA LA TERCERA Y, POR EL MOMENTO, ÚLTIMA ENTREGA DE UNA DE LAS SERIES DE MÁS ÉXITO DE SNK. «SUPER SIDEKICKS 3» VIENE A REPRESENTAR EL MÁXIMO NIVEL EN JUEGOS DEPORTIVOS, UN CD DOTADO DE TODO AQUELLO QUE HA LLEVADO A LA COMPAÑÍA JAPONESA AL PUESTO QUE AHORA OCUPA, ENTRE LOS GRANDES DEL SECTOR RECREATIVO Y, POR SUPUESTO, DE LOS FORMATOS DOMÉSTICOS. TODO FÚTBOL Y SÓLO FÚTBOL EN UN JUEGO QUE APASIONARÁ A LOS ENTUSIASTAS DEL BALÓN.

EL MUNDIAL DE SNK

Un total de 64 equipos de todo el mundo, seis torneos diferentes, tácticas y configuraciones, remates de cabeza, chilenas, pases de tacón... Son tan sólo algunos de los aspectos más destacables de «Super SideKicks 3», el más completo y atractivo juego deportivo de SNK, hasta la fecha.

Un CD que une jugabilidad, atractivo y una considerable calidad gráfica y técnica, pero del que conviene dejar muy claro, desde el principio, que, como ocurre con la práctica totalidad de juegos de Neo Geo CD, se inclina más hacia el campo del arcade que el de la simulación.

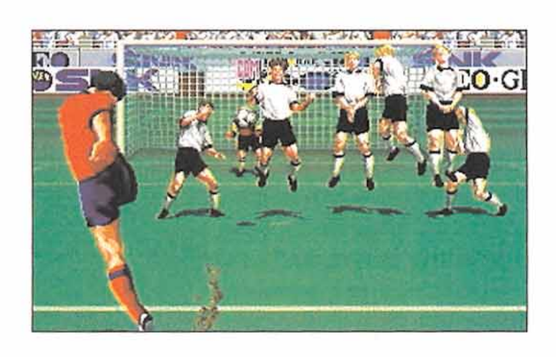
LA GRANDEZA DEL FÚTBOL

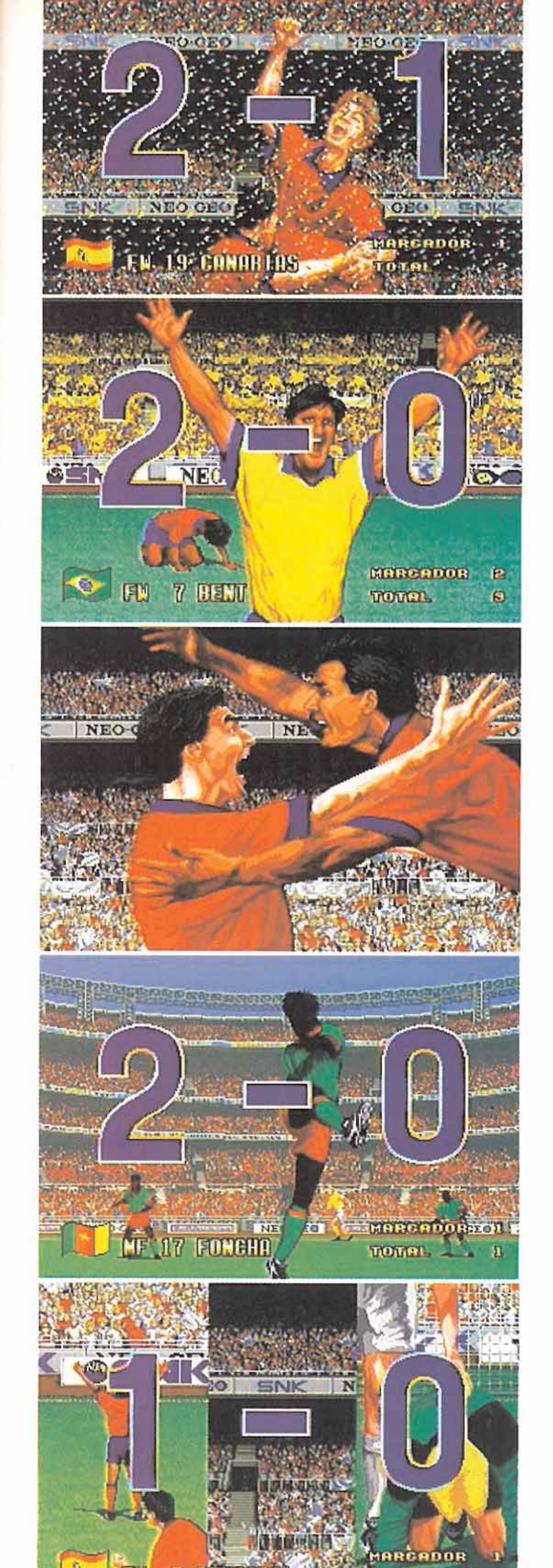
No es exagerado afirmar que «Super SideKicks 3» es uno de los programas dedicados al deporte rey más logrado que se puede encontrar en el mercado. Las múltiples posibilidades de juego que ofrecen sus numerosas opciones, comenzando por la elección de torneo y equipo, la modificación de variados detalles referentes al mismo, tiempo, dificultad, etc., potencian la adicción de este CD hasta extremos elevadísimos.

Su diseño se basa en la clásica vista lateral, con scroll horizontal a izquierda y derecha, acompañado, como no podía ser de otra manera, de los conocidos zooms "made in SNK", que el juego selecciona automáticamente, dependiendo de la zona en que se desarrolle la acción. Sin embargo, esta perspectiva puede variar en el momento de un ataque, o una jugada defensiva, en la que una visión frontal –más o menos cercana– de la portería, aparece en pantalla en el momento de lanzar un buen "chupinazo", o atajar un balón, así como en los saques directos de falta y, claro está, penaltis.

No se ha dejado prácticamente un sólo detalle relacionado con el transcurso de un partido de fútbol, al azar. Faltas, tarjetas, expulsiones, juego agresivo –y violento– y todo tipo de acciones de juego.

Pero llegados a este punto, hay que decir que los aficionados a la simulación en los



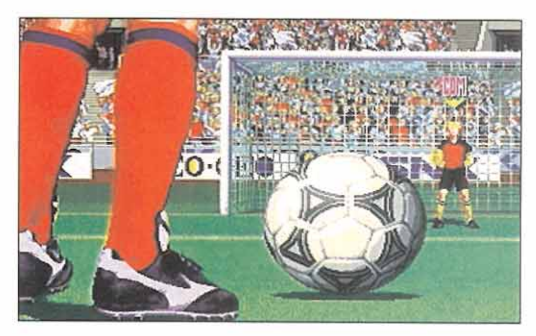


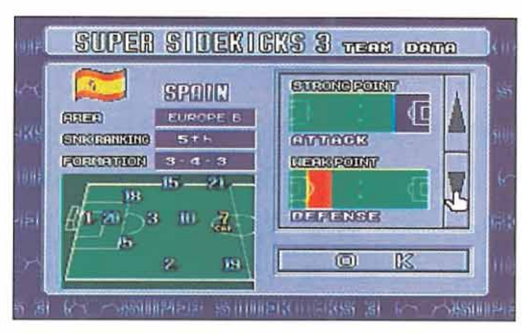
juegos deportivos no encontrarán en «Super SideKicks 3» ningún motivo de alegría. Casi todos los tiros y pases de mayor espectacularidad se ejecutan de forma automática, dependiendo de la posición y dirección del jugador, el balón casi siempre está pegado a los pies de nuestros hombres y, excepto algún pequeño detalle, es el programa el que realiza casi toda la acción. Sin embargo, como arcade, «Super SideKicks 3» es toda una delicia, capaz de tenernos pegados a la pantalla durante horas y horas.

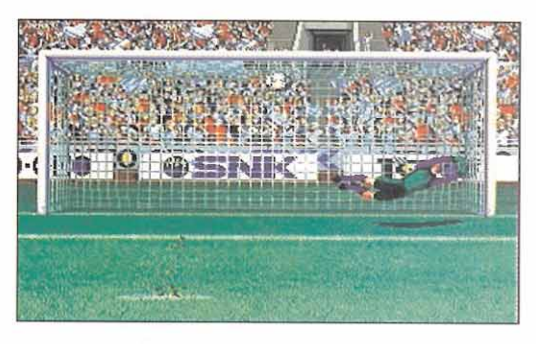
FÚTBOL ESPECTÁCULO

Si algo define a «Super SideKicks 3» es su espectacularidad. No sólo a nivel de acción, sino en todos los detalles que se han incluido.
La dimensión más atractiva del fútbol está recogida en el juego en toda su pureza. El mejor ejemplo lo encontramos en las secuencias de animación, como las amonestaciones, lesiones y, sobre todo, las celebraciones de los tantos. Resulta difícil imaginar la variedad de estas escenas. De todas ellas, hemos escogido unas cuantas a modo ilustrativo, aunque hay más, muchas más. Si lo que buscáis es fútbol, diversión y un buen espectáculo deportivo, «Super SideKicks 3» es el juego ideal.













TÉCNICA BRILLANTE

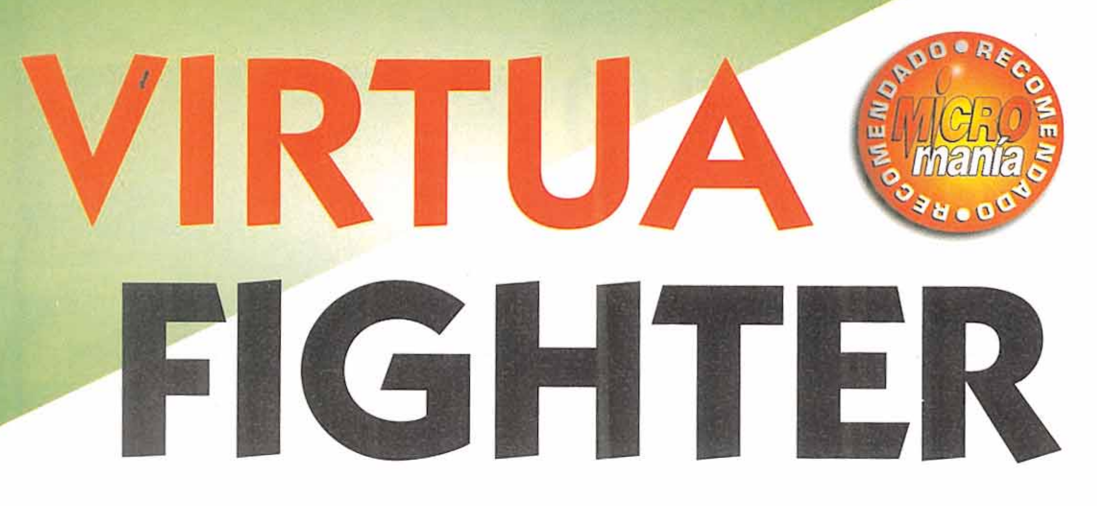
Como suele ocurrir con los productos de SNK, «Super SideKicks 3» posee una técnica brillante. Velocidad endiablada de juego, gran respuesta a las pulsaciones en el pad y, sobre todo, el detalle de los zooms. Y es que, muchas veces, estando enfrascados en la acción, no llega a apreciarse la suavidad y efectividad de los mismos para con el desarrollo del juego.
Sin embargo, «Super SideKicks 3» es uno de los juegos para Neo Geo CD que más sufre las consecuencias de la velocidad de lectura de la máquina, y es que los tiempos de espera en las constantes cargas, tras cada partido, al variar una opción importante, o en el momento en que un lance del juego determina el lanzamiento de una falta directa o un penalti, pueden llegar a hacerse más que molestos. Cuestión de megas y de tasa de transferencia. Algo que todos los usuarios de Neo Geo CD conocen bien, y a lo que uno llega a acostumbrarse.
En definitiva, de «Super SideKicks 3» se puede decir que se trata de un magnífico arcade, divertido, adictivo y muy bien hecho.

F.D.L.

LO BUENO:
El tremendo nivel de adicción que posee y las múltiples opciones de las que disponemos. A nivel técnico, resulta brillante.

88

LO MALO:
Las esperas durante las cargas llegan a desesperar. Quizás algo más de simulación habría estado bien.

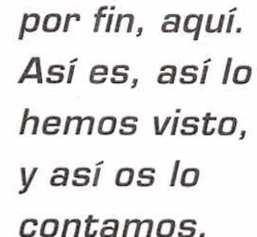






Como no podía ser de otro modo, la espectacular aparición en el mes de julio de Sega Saturn en el mercado español, debía ir acompañada del juego más espectacular con el que AM2 nos deleitó en su momento en los salones recreativos, y ahora en casa. El pack de salida de la máquina ha sido, sin duda, uno de los mayores aciertos de Sega. «Virtua Fighter» está, por fin, aquí. Así es, así lo hemos visto, y así os lo contamos.

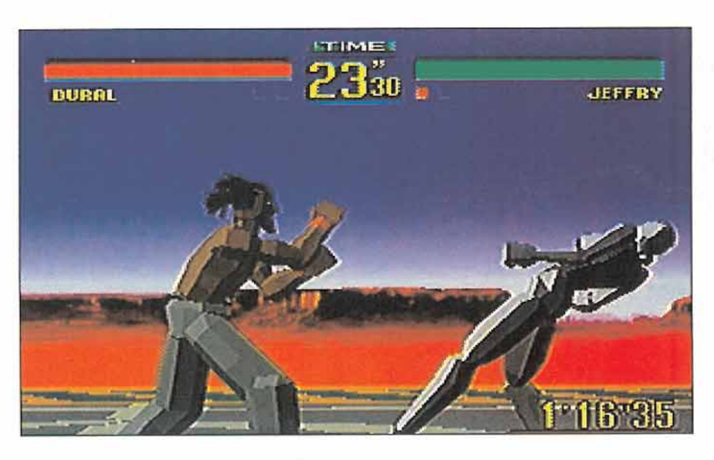


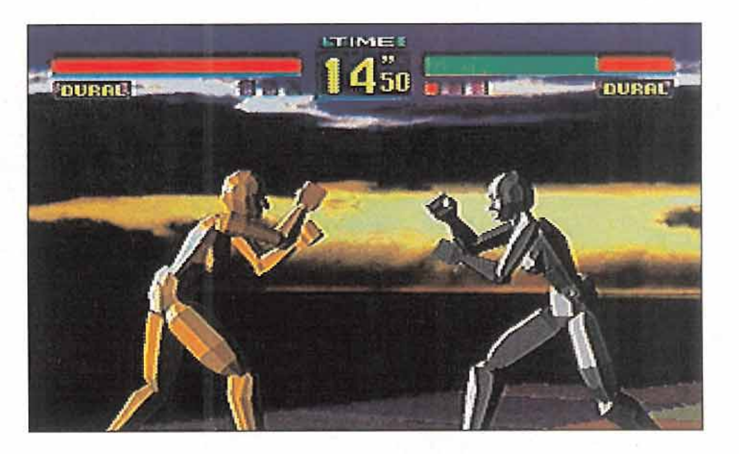


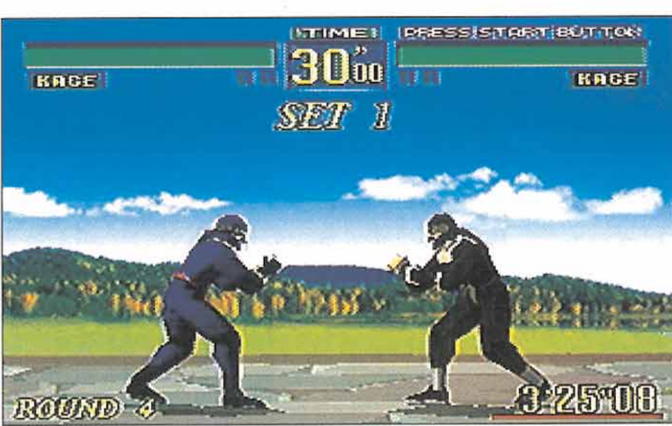


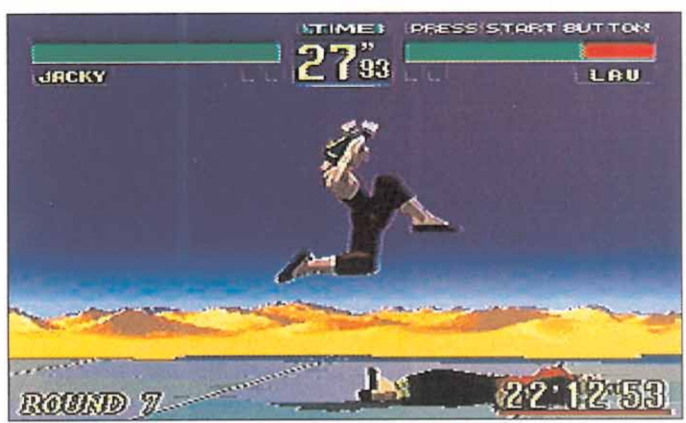
Por múltiples motivos «Virtua Fighter» ha sido, desde mucho antes de su aparición oficial en España, uno de los programas más comentados, conocidos y populares en todas las publicaciones del sector. Meses y meses leyendo noticias, previews, artículos de todo tipo... Pero no fue hasta el pasado julio cuando Sega dijo "lancemos ahora Saturn, y hagámoslo a lo grande". Y para ello, nada mejor que coger el título más conocido de AM2, ponerle un lacito junto a la máquina y, ¡hala!, a comerse el mercado de los 32 bits. Sin embargo, quién sabe si la corona del beat'em up, que en este momento es obligatorio otorgársela a «Virtua Fighter», va a durarle mucho tiempo. Quién sabe. Es muy posible que antes de lo que pensamos, contemplemos cómo nos queda antiguo, y un "primo" suyo, muy, muy cercano, ocupe su puesto.











DE LOS SALONES A CASA

Nadie podía imaginarse que una versión doméstica pudiera llegar a alcanzar un nivel de calidad y fidelidad al original, tan exagerado como ha conseguido «Virtua Fighter». Bien es cierto que, al contemplar por vez primera la versión NTSC japonesa, se descubrían ciertos fallos que, en parte, han sido subsanados ahora, aunque no totalmente solventados –cierta indiscriminada pérdida de polígonos en determinadas secuencias, que sin ser importantes, sí resultan más que evidentes–. Sin embargo, es justo y necesario decir que la versión PAL del juego es bastante superior en calidad de vídeo a su homónima. ¿Cómo lo han hecho los señores de Sega? Ni idea. Pero lo cierto es que las imágenes que se pueden contemplar presentan una calidad superior.

Todos y cada uno de los golpes y combos presentes en el original de los salones está aquí, en un CD que se convierte por derecho propio en el primer gran clásico de Sega para Saturn, y ante el que hay que descubrirse en casi todo.

Elevadísima adicción, una banda sonora alucinante, jugabilidad total... Eso sí, «Virtua Fighter» siempre será «Virtua Fighter», o sea, debemos seguir considerándolo como un beat'em up 2D poligonal. Los cambios de cámara y los zooms, nos muestran todas y cada una de las facetas de los luchadores en continuas variaciones de perspectiva, pero fijándonos un poco, descubrimos como ambos contendientes siempre se encuentran en un único plano que "une", digamos, sus áreas de acción.



Lo mejor son, con mucho, las llaves. Mucho más espectaculares que cualquier golpe, ya que requieren bastante más habilidad –hay que estar muy cerquita del contrario, lo que no deja de ser bastante peligroso– que cualquier otro ataque.

Aún así, y se mire como se mire, es un juego genial. Tiene sus fallos, ciertos es –por ejemplo, eso de que el luchador posea una más que marcada, y odiosa, tendencia a "resbalarse" cuando se acerca lo más mínimo al borde del ring, llega a ser exasperante–, pero hay que reconocer que AM2 es, sin duda, el gran valedor de Sega en el nuevo mundo de Saturn, y lo está demostrando con productos como este.

F.D.L.

LO BUENO: Prácticamente todo. Pero, de destacar algo, la jugabilidad sería uno de los aspectos más brillantes.

90

LO MALO: Esa maldita manía de resbalarse al acercarse al borde del ring, es algo que no nos convence nada.

¡SÍ, SON ELLOS!

Akira, Lau, Pai, Kage, Sarah, Jacky, Jeffry y Wolf.

Están todos los que son y son todos los que están, incluido Dural, el temido enemigo final. Miradlos bien, quedaos con sus rasgos, disfrutad todo lo que podáis con sus golpes y sus marcadamente diferentes estilos de lucha... porque nos han contado que muy pronto, van a sufrir un ligero cambio.

Hablamos de varias cosas o, mejor dicho, varios juegos. Por un lado, el tan comentado y esperado «Virtua Fighter 2», versión doméstica. Por otro, el cada vez más esperado «Virtua Fighter 3», versión recreativa y, por último, el, hasta hace poco, secretísimo «Virtua Fighter Remix», versión remozada y mejorada hasta el infinito de «Virtua Fighter». ¿Hay quién dé más? Por supuesto, AM2. Aunque, por el momento, habrá que esperar, y hacerse ya, pero ya mismo, con este CD absolutamente imprescindible para Saturn. Y recordad, si os quedáis sin él, que quien avisa, no es traidor.

AKIRA

PAI

LAU

WOLF

JEFFRY

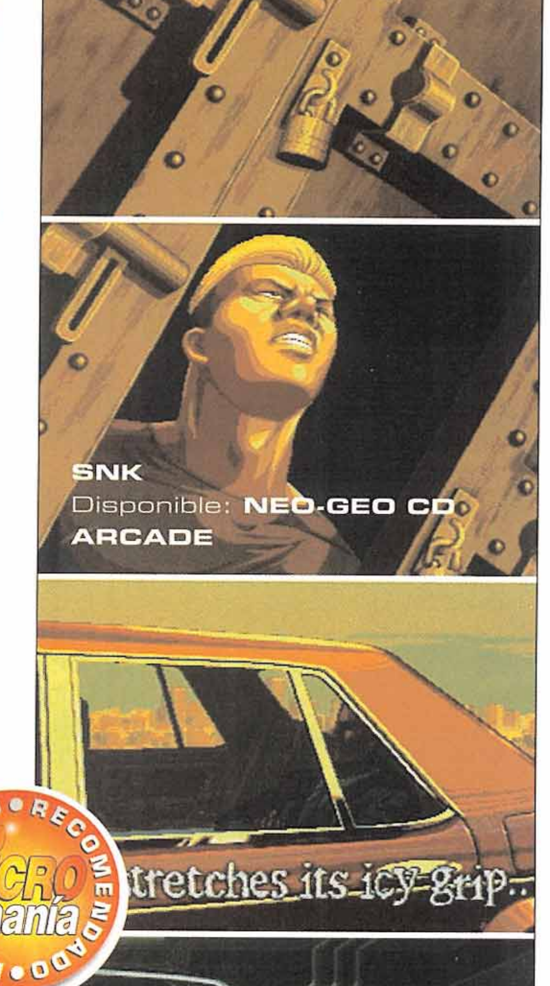






FATAL FURY 3

SON LOS REYES DE LAS CONSOLAS. NINGÚN GENERO DE JUEGOS TIENEN TANTO ÉXITO Y ACEPTACIÓN POR EL GRAN PÚBLICO COMO LOS BEAT'EM UP'S, Y PARTE DEL MISMO ES CULPA DE LAS COIN-OP'S QUE LOS HAN POPULARIZADO Y EXTENDIDO HASTA LA SACIEDAD POR LOS SALONES RECREATIVOS DE TODO EL MUNDO. SNK CON SU NEOGEO SE LLEVA LA MAYOR PARTE DE ESTOS HONORES, PUES SUS JUEGOS PARA ESTA CONSOLA, COMO OCURRE AQUÍ CON «FATAL FURY 3», SON UN CALCO PERFECTO DE LA MÁQUINA RECREATIVA. ASÍ, CADA PRODUCCIÓN DE SNK ES MÁS ESPECTACULAR Y ADICTIVA QUE LA ANTERIOR, TENIENDO ADEMÁS EL ÉXITO ASEGURADO ENTRE LOS USUARIOS QUE YA LA HAN VISTO EN LA CALLE.



Hacia la victoria final

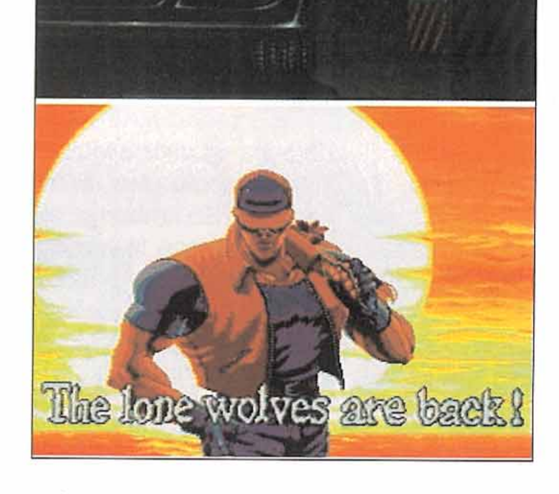


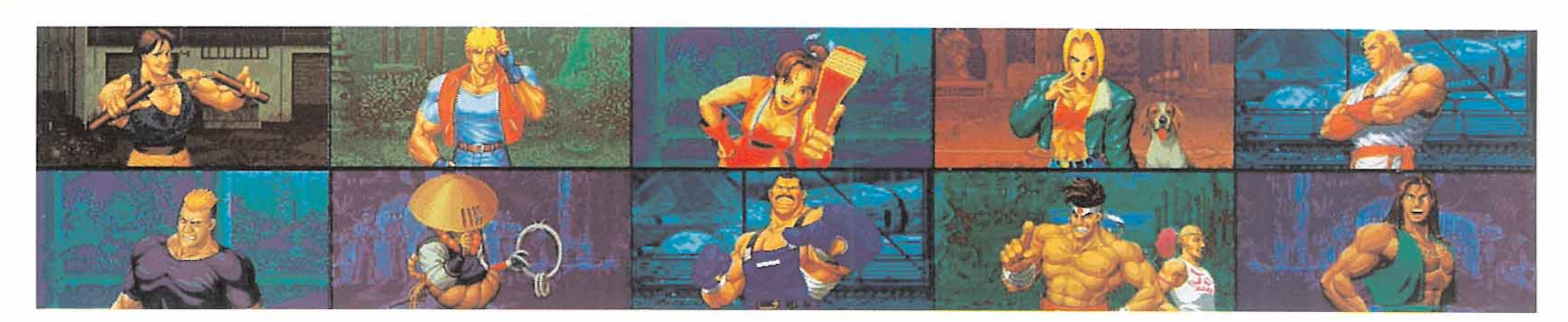


Cinco viejos conocidos de la saga «Fatal Fury» vuelven a Sothtown para recuperar unos antiguos pergaminos que otorgan gran poder a quien los posea. A estos especiales luchadores se les unen otros cinco más convocados por SNK para la gran ocasión. Cualquiera de los diez puede ser nuestro candidato en la búsqueda que vamos a emprender, con nuestro objetivo final situado en Jin Chonshu, Maestro de la Furia y enemigo final. Para llegar a él previamente deberemos vencer en combate a todos los demás luchadores y a Yamazaki, su brazo derecho, que aparecerá derrepente en cualquier fase del desarrollo del juego.

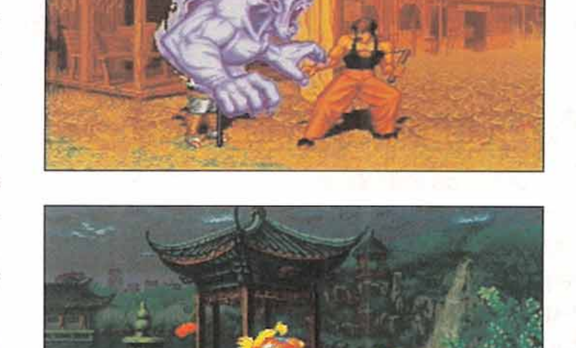
¡QUE GANE EL MEJOR!

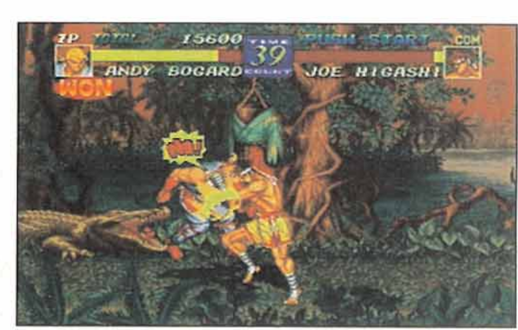
El mejor en cada combate es aquel luchador que logre ganar dos veces a su adversario, cuya vida depende de la clásica barra de energía. Para ello, valen todo tipo de golpes que cada uno de ellos pueda realizar, y que destacan por su gran número, ya que a los golpes básicos se unen otros especiales de cada personaje. Y no hay ninguno que tenga menos de siete, todos ellos demoledores, super espectaculares y acordes con su condición; además, hay más que los que vienen en el manual. Así, mientras unos hacen gala de fabulosos golpes físicos, otros exhiben poderosas habilidades mágicas, como ocurre con Sokaku Mochizuki, que también es uno de los enemigos





más difíciles. Esto no quiere decir que los demás sean fáciles, ya que incluso en el nivel más bajo de dificultad –el juego tiene ocho– tendremos problemas, que se subsanarán con mucha práctica por nuestra parte. Por lo cual, la diversión está garantizada por mucho tiempo hasta que consigamos derrotar a todos en el nivel más alto.
Y para que ésto dependa sólo de nosotros, el programa pone de su parte todo lo que puede. El control de los luchadores y la realización de todos los golpes es fabuloso, respondiendo con movimientos veloces y







COMO DE LA NOCHE AL DÍA

Los escenarios que componen «Fatal Fury 3» son uno de sus aspectos más destacados. Sus diseños son muy preciosistas, llenos de detalle y muy animados. Pero además, cuentan con la interesante propiedad de variar de un asalto a otro en el mismo combate: si luchamos tres veces consecutivas contra el mismo personaje, la primera será por la mañana, la siguiente al atardecer, y la última, por la noche. Para representar estas partes del día no se han limitado sólo a jugar con la iluminación –cosa que, por cierto, hacen de maravilla– sino que también cambian partes de los decorados y elementos de los mismos. Todo vale con tal de conseguir una ambientación perfecta; lo que consiguen con maestría en el decorado del lejano oeste o en el que se ve de fondo la ciudad de SouthTown.



perfectos a todas nuestras órdenes. La lucha así producida es de una gran belleza y rapidez de desarrollo. Estos aspectos redundan en una jugabilidad elevada y, por consiguiente, en mucha diversión.

¿Y LA TERCERA DIMENSIÓN?

«Fatal Fury 3» viene a demostrar que todavía les queda "gancho" a los beat'em up's en 2D, sobre todo si están tan bien realizados. La única perspectiva 3D que encontraremos está simulada, debido a que los luchadores pueden hacer rápidos cambios de plano para lanzar golpes o esquivarlos.
Todo ello con el transfondo de unos escenarios impresionantes dotados de varios scrolls y en contínuo movimiento propiciado por la naturaleza de los mismos o por la sucesión de acontecimientos externos al juego. Pero que nada distraiga nuestra atención de la lucha en la que nos vemos involucrados, ni la calidad gráfica que nos rodeará, ni la intensa banda sonora y trepidantes efectos, ni siquiera la espectacularidad de los golpes especiales. Todo se desarrolla con tanta rapidez que, si nos descuidamos, lo más seguro es que besemos la lona.
Para que os hiciérais una idea de lo que vais a encontrar, bastaría con deciros que «Fatal Fury 3» tiene todas las virtudes de una coin-op, pero no le haríamos justicia a sus cualidades técnicas. Tendremos delante a luchadores de gran tamaño con una movilidad perfecta dotados de todo tipo de tics y gestos que hacen posibles cientos de frames de animación. Todos los elementos de esta fantástica lucha se vuelven realistas gracias a la perfecta realización gráfica y el sonido CD.
La saga «Fatal Fury» alcanza su mayor exponente, con menos luchadores –"solo" diez– que «Fatal Fury Special», con mucha más calidad, hasta en los textos, que están en castellano. Justo lo que se esperaba de él, y de SNK.



LO BUENO: La acción es muy rápida e intensa debido a la gran movilidad de los personajes y a la facilidad de manejo de los mismos. Es, verdaderamente, espectacular.

92

LO MALO: Las inevitables cargas de CD de la NeoGeo. Asimismo, sigue la línea de todos los títulos de SNK en cuanto a elevada dificultad.

C.S.G.

Hi-octane

Impacto a gran velocidad

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS
Disponible: PC CD-ROM
ARCADE





No han dudado ni un momento los programadores de Bullfrog en usar la tecnología aplicada en «Magic Carpet» para otros juegos que requieran manejar entornos 3D a gran velocidad. «Hi-Octane» participa de muchos de los factores que hicieron de la alfombra voladora un juego de gran éxito, pero también se hace partícipe de algunas de sus limitaciones, como es la de necesitar un equipo potente para disfrutar de toda la sensación de velocidad que el programa es capaz de desarrollar.

De manera similar a como ocurre en «Slipstream 5000» de Gremlin, se nos propone una carrera sin reglas a lo largo de una serie de circuitos que tendremos que recorrer un número determinado de veces, compitiendo con otros corredores, y dar una serie de vueltas al mismo antes que los demás. Los circuitos son seis en total, dotados de todos los recovecos posibles e imaginables, así como de atajos y secciones ocultas en las que se hallarán los codiciados bonus. Estos items aumentarán la gasolina, armamento o escudo de nuestro vehículo, lo que también sucederá cuando pasemos cerca de los lugares preparados para ello en el desarrollo de la carrera.



LAS MÁQUINAS MÁS RÁPIDAS

Un camión, un automóvil o unas curiosas naves espaciales, componen el parque de vehículos –seis en total– de «Hi-Octane», cada uno de los cuales tiene sus características físicas y cualidades de cara a la carrera que habremos de descubrir. Todos ellos son veloces y están bien armados, por lo que tendremos todas las facilidades a nuestro alcance para llegar los primeros, pudiendo incluso echar mano del juego sucio. Tan sencillo como conducir y disparar, sin preocuparnos más que de las tres distintas vistas que podemos tener de nuestro vehículo. Y, por supuesto, de los demás corredores, que pueden ser controlados por el ordenador o hasta por ocho jugadores humanos conectados mediante una red, en lo que supone la modalidad más adictiva de «Hi-Octane».



Como Bullfrog hace gala en este juego de muchas características exhibidas en «Magic Carpet», era de esperar que el aspecto gráfico fuera sobresaliente. Y de ello se encargan los sombreados, los mapeados de texturas y los polígonos de tamaño configurable para adaptar el juego a las máquinas más lentas, así como las dos resoluciones (320x200 y 640x480). Por lo tanto, a la vista de esto, la elección está clara: jugar en el equipo mínimo con todo desactivado, en baja resolución y con una sensación de velocidad bastante pobre. O bien pasarnosal Pentium para poder activar todo el despliegue gráfico del programa con unos niveles de realismo y velocidad elevada. Como veis, todo depende del color del cristal con que se mire; mejor dicho, de la velocidad del micro que tengamos.

C.S.G.

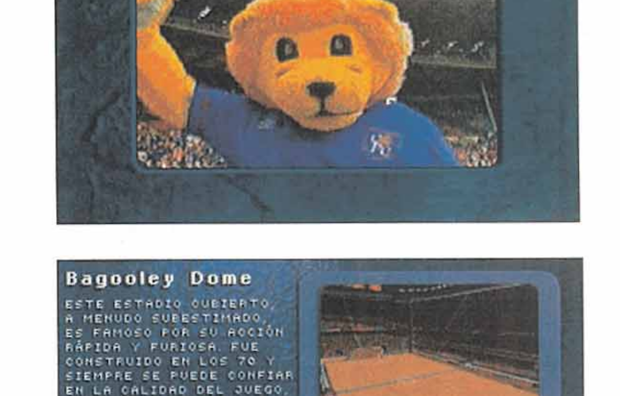
LO BUENO: *La inclusión de las opciones de configuración y resolución para que funcione a partir de un 486. La opción de jugar hasta ocho jugadores por red es muy interesante.*

82

LO MALO: *Que a pesar de las opciones de variar el detalle, el juego no va muy rápido, incluso en un DX2, y se haga necesario el uso del Pentium. Se podría haber optimizado algo más en velocidad.*

Striker 95

Tu propio mundial



TIME WARNER INTERACTIVE/ RAGE SOFTWARE
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
DEPORTIVO

Continuando con la moda de intentar realizar el mejor juego deportivo de uno de los más jugados y famosos deportes –el fútbol–, Time Warner y Rage han intentado emular este deporte. «Striker 95» nos ofrece la oportunidad de jugar con todas las selecciones del mundo en una copa del mismo, una liga, eliminatoria, campeonato, incluso practicar o realizar un partido amistoso.



EL EQUIPO Y LOS JUGADORES

En principio, nos encontramos con los equipos y sus características, cada una de las cuales podremos variar, tanto al principio de los partidos como durante el desarrollo de los mismos. Tácticas de juego, alineaciones, posibilidad de cambiar a unos jugadores por otros; esto es lo que principalmente podremos hacer, además de jugar, claro está.

En cuanto a los jugadores, decir que disponemos de una base de datos de cada equipo, en la cual podremos variar el nombre de los jugadores, el pelo de los mismos, la nariz y el rostro. También podremos cambiar el nombre de nuestra selección.

Algo que hay que destacar de «Striker 95» es la gran diversidad de opciones de que dispone el juego. Desde la elección del idioma –en francés, inglés, alemán, italiano y, aunque parezca mentira, en español–, convirtiéndose todo el juego en el idioma que hayamos elegido.

Además de las ya comentadas, podemos elegir entre distintas tarjetas de sonido, joystick o teclado, activar el vídeo o desactivarlo, así como la duración del partido, activar los comentarios –esto no está traducido– o la elección de un campo descubierto o cubierto –modalidad de fútbol indoor–.



EL JUEGO

Con una intro espectacular realizada en vídeo digital, aunque no a pantalla completa, comienza nuestra andadura por «Striker 95». Una vez que hemos elegido a nuestra selección, la competición y nuestro adversario –otro jugador o la máquina– comienza el partido.

El control es bastante bueno, no resultando especialmente difícil su manejo, sobre todo a medida que le vayamos cogiendo el truquillo, aunque hay que decir que si se elige como rival al ordenador, su nivel es alto, pero eso depende también de la selección contra la que juguemos, como ocurre en la realidad.

Los gráficos no son demasiado buenos, aunque es de destacar las inclusiones de imágenes de vídeo, eso sí, siempre las mismas juguemos contra quien juguemos. Hay que decir que el sonido está bien, pero se nota un descenso en el volumen de los comentarios y del griterío del público al jugar un partido.

En cuanto a los requerimientos mínimos, un 386 a 33 Mhz y 4 Mb de RAM, aunque con un equipo así tendremos que sacrificar un poco la imagen haciéndola más pequeña. Si se dispone de CD-ROM, la mejoría será sobresaliente, y con un 486, ya no digamos.

En definitiva, aún queda mucho para que se llegue a superar a «Fifa Soccer», pero este juego que nos ocupa mantiene un nivel de adición elevado.

Ya sabéis, a por la Copa del Mundo.

G.T.R.

LO BUENO: ***La jugabilidad y la adicción, y el hecho de estar traducido a nuestro idioma, amén del vídeo digital.***

74

LO MALO: ***Se echa de menos una calidad en los gráficos mayor, así como unos sonidos y efectos más espectaculares. Se podría haber conseguido que las imágenes fueran en FMV.***

Chaotix

Unidos para siempre

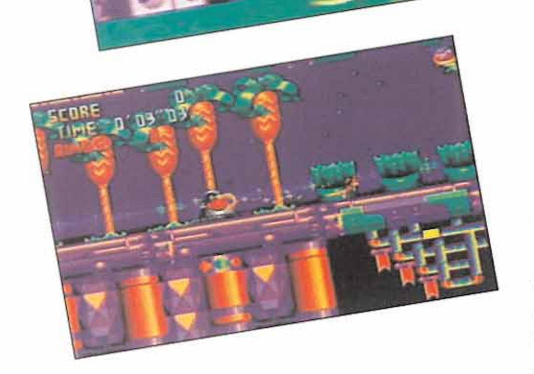
SEGA
Disponible: **MEGADRIVE 32X**
ARCADE

La perfección se alcanza, o por lo menos se roza, mediante la combinación de varios factores que aportan sus características al objetivo final. En Sega debieron pensar algo así cuando realizaron «Chaotix», al que sólo podremos jugar con la MD 32X, unión de la MegaDrive con su poco explotado accesorio.





Pero no quedan ahí las cosas a medias que tiene el juego, ya que al jugar controlaremos a dos personajes que unirán sus fuerzas para hacer frente común contra Robotnik –¿quien si no?– y su creación, el Sonic metálico. Al principio serán Knuckles, el equidna, y Espio, el camaleón, aunque según avancemos podremos cambiar de personaje, entre el armadillo Mighty, la abeja Charmy y el gracioso cocodrilo Vector. No se trata de personajes que tengan las mismas características, sino que cada uno posee unas que le hacen especialmente útil para determinadas tareas.



A CORRER TOCAN

El juego tiene cinco escenarios diferentes, cada uno con cinco niveles que han de ser completados en un tiempo determinado. El orden en que se juegan las subfases es aleatorio, y el desarrollo de las mismas es el habitual de los juegos tipo «Sonic», al igual que los gráficos y las situaciones. Aparte de respetar el modelo con sus correspondientes anillos, toboganes, muelles, giros múltiples, loopings y demás, se han incorporado nuevas características para hacerlo más jugable, divertido y frenético. En éstas participan los dos personajes, que encadenan –literalmente– sus fuerzas para propulsarse, correr y saltar, así como para resolver los puzzles que nos frenarán en nuestra aventura.

Aventura que, por cierto, se acaba sin muchas dificultades, pues no es demasiado alto el nivel que se le ha puesto, que sin aburrir resulta bastante asequible para casi todo el mundo. Además, por si no fuera ya fácil el control, lo han simplificado más con el añadido de unas fases de práctica en las que podremos elegir personajes para familiarizarnos con ellos y sus movimientos, así como tutoriales dentro del juego.

Ni que decir tiene que continúa habiendo enemigos de final de fase –otra vez Robotnik–, fases poligonales de bonus, e items que aumentan o disminuyen el tamaño de nuestros héroes. El aspecto externo del programa sigue en la línea «Sonic» con gráficos super-coloristas que se mueven a una velocidad más que aceptable con un trasfondo musical muy agradable. Super jugable, adictivo a tope y agradable a la vista. Lógico, es un plataformas de Sega.

C.S.G.

LO BUENO: ***La variedad de personajes y la necesidad de combinarlos para poder superar los obstáculos y puzzles. Como todos los «Sonic», las animaciones siguen siendo soberbias.***

86

LO MALO: ***Se hace un tanto corto, en parte debido a que la dificultad no es muy elevada. Además, las posibilidades de la 32X siguen sin ser exprimidas al máximo.***





"MI ODISEA PERSONAL"

VERANO A 64-BITS

Nuestro terrible "astro solar" –el calefactor central con más potencia de galaxia–, se prepara de nuevo, para achicharrarnos los "sesitos" sin piedad, y diluirnos en un "charquito de células guisadas al pil pil". Sí, VERANO. Según el diccionario Nexus Siete: Estación del año donde se pasa de "blanco corderito" a "fritura de barbacoa", dependiendo de la zona y el filtro solar que elijamos. Época de descanso (¿?) de ejecutivos, carteros, ciclistas y otras especies. Huída-informatizada en masa, para no trabajar. Holocausto tropical de imprevisibles consecuencias para el cuerpo ¿Otro veraneo de monotonía? No, Gracias.

¡Derretirse, o no derretirse! Esa es la cuestión. ¿Cuál si no? Ha llegado el Verano: Cubos de hielo, limonadas heladas, "surfistas inflados", chicas doradas, brisas saladas, chapuzones inesperados, bañadores extraviados en pleno vuelo, ordenadores muertos por sobre-calentamiento, "gigas de cerveza" devorados, flirteos a la luz de la luna, lecturas nocturnas en la montaña, pesadillas abrasivas, micromanías, sudor y "batmans forever". ¿Es éste el "menú interactivo" que cada año siguen miles de humanos, cuando llegan las "calores" de los julios, agostos y septiembres? Nexus 7, os invita a conocer su "psicodélica oferta veraniega" sólo apta para micromaniacos al borde de un ataque de nervios...

PARA IR: ¿Qué mejor que una fresquita "mazmorra", donde hasta los duendes tienen constipado durante todo el año? Visitar «Dungeon Master II» puede ser sin duda la experiencia de la temporada, y si vas acompañado de una guapa chica, mejor. No olvides meter la fiambrera: el jamón "patanegra", la bota de buen vino, crema anti-avispones, y una docena de velas de cera o una linterna. Sólo "aventureros", los ejecutivos con aroma a Massimo Dutti preferirán, sin duda, un paseo de la manita de una atractiva azafata por "El Virtual Museo del Prado" y visitar «La Obra de Velázquez. Por el módico precio de 4.950 ptas. podréis contemplar a unas Meninas muy veraniegas con trajes de baño muy atrevidos, y a los caballeros de La Rendición de Breda, subidos en unos caballos virtuales muy majos y todos en "ropas menores". También están Los Borrachos bebiendo Aquarius, pero eso es otra historia. Otras excursiones: Vuelo chárter al país «Myst»: viaje en autobús –con los pies descalzos– a Bedrock City, y una excursión en grupo, al circo Kyrandia, donde nada es verdad ni mentira... todo es según el color del ojo con que se mira.

PARA COMPRAR: La increíble PlayStation de Moulinex (?), que hace unas fantásticas y aplanadas hamburguesas de carne picada –tamaño CD–. El nuevo Karaoke Pioneer, en idioma ruso, para disfrutar de tus amigos cantando canciones pop, como Polska con Montserrat Caballé, o Bailar Pegados el Raskatchov con Sergio Dalma. Las gafas Onix, de Silicon Graphics, que permiten ver "a través" de la ropa y los bikinis ¡guau! La Game Boy-No Racista en colores, uno para cada raza del mundo. Incluye "la esquimal" –color hielo transparente–. Y la novedad mundial: la impresora Canon-Black 2000 Ex que, con '"filtro solar" factor 1.000.000, permite hasta 2.000 tipos de bronceado playero, incluidos el "Batman Forever" y el "Oscuro Darth Vader". ¡Alucinante!

PARA PRACTICAR: El "puenting" –o salto desde puentes–, modalidad sin cable; una nueva forma de hacer collages-humanos en el suelo en 16 millones de colores y compatible pcx, iff y mac.

El Wrestling Beach, un nuevo deporte de lucha-para-ligar, inventado por los yuppies, donde hay que tener un cuerpo-morphing a lo Increíble Hulk, a base de vitaminas, Cherry Coke y Palomitas de Maíz integral. ¡Qué fuerte! ¿no? Y en especial, para vagos y deportistas "negaos", la práctica de Stick-Sport, o lo que es lo mismo: agarrar el "joystick" frente al ordenador, y sudar la "gota gorda" con «Summer Games», «Winter Games» y «Decathlon». ¡Se recomienda "muñequera"!

PARA IR DE COPAS: Al "Elvira Night Klub", donde en compañía de Zombies, Cyberpunks y otros monstruos, podréis degustar exquisitos "cócteles" a base de infusiones de "sangre". El "Scumm Bar". Otro sugerente "antro" frecuentado por pescadores, piratas y marineros. La bebida de la casa: "Grog-tumbón" –licor hecho de Ron, agua hirviendo y limón–. ¡Y a dar saltos! Bien, espero que disfrutéis del verano. Yo me voy unos días a "hibernar en el frigo".

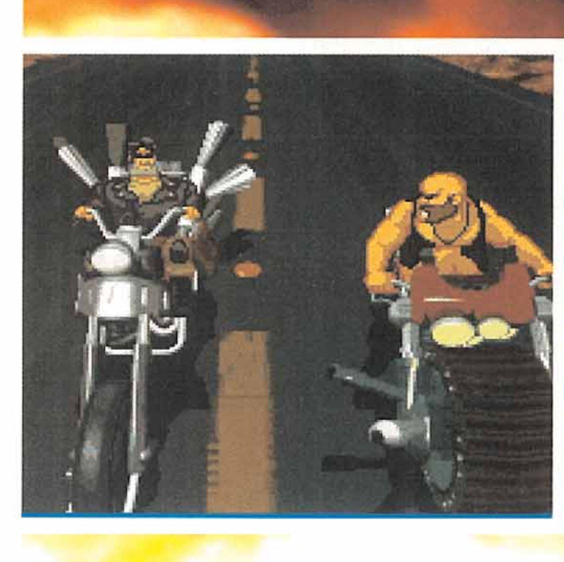
Rafael Rueda

TRIVIA-BIT:

1.- ¿Sabrías decir cómo se llama la actriz protagonista de la película y el videojuego «Elvira Mistress of the Dark»?
2.- Nombre del compositor de la banda sonora de «Microcosm», también teclista del legendario grupo sinfónico de los 60-70, "Yes".
3.- Cita el nombre de 5 músicos que se hayan asomado a los paisajes interactivos del CD-ROM.
4.- ¿Qué producto comercial ligado a la limpieza, fue uno de los primeros en tener un spot televisivo, generado completamente por fotografía?

Soluciones del Trivia-Bit (número 6):
1.- Zafiro. 2.- Edgar. 3.- Mark Hamill.
4.- American Standard Code of Information Interchange.

FULL THROTTLE



Un infierno sobre ruedas

Una lujosa limusina recorría a gran velocidad una autopista norteamericana. En su interior, viajaba Malcolm Corley, dueño y fundador de la empresa Corley Motors, un anciano que después de una intensa juventud como motorista había hecho realidad su sueño de convertirse en el constructor de motos más importante del país. Corley se dirigía a Corville para asistir a la junta de accionistas de su empresa en compañía de su vicepresidente, un ambicioso hombre, llamado Adrian Ripburger, que pretendía introducir fuertes cambios en la compañía que Corley no estaba dispuesto a admitir.











Ripburger estaba sugiriendo a Corley que tomaran una escolta durante el resto del viaje cuando un grupo de motoristas llamados Polecats les adelantó. Entusiasmado con el recuerdo de los viejos tiempos, Corley pidió al chófer que siguiera a los motoristas hasta que algunos minutos después encontraron sus motos aparcadas junto a una taberna de carretera llamada Kickstand.

Corley entabló rápidamente amistad con Ben, el jefe de los Polecats, pero el ambiente del bar se enfrió súbitamente cuando Ripburger se acercó inquieto por la tardanza de su jefe y ofreció a Ben una compensación económica si el grupo aceptaba escoltarlos hasta Corville. A pesar de los apuros monetarios que sufrían, Ben se negó a aceptar el trabajo y sólamente accedió a seguir discutiendo el asunto en la parte trasera del edificio. Pero mientras Ben insistía en su negativa, el chófer y el guardaespaldas de Corley le atacaron por la espalda siguiendo órdenes de Ripburger y lo encerraron en un contenedor de basura.

Ripburger regresó al bar e hizo creer a los Polecats que su líder había acabado aceptando su oferta y se había adelantado para comprobar si el camino estaba libre. Corley regresó a la limusina y los motoristas subieron a sus máquinas rumbo a Corville sin sospechar que Ben yacía inconsciente en la parte trasera de la taberna.







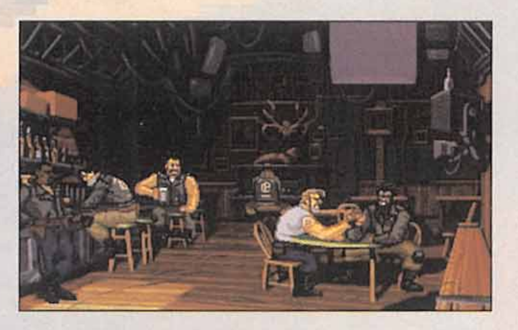
PRIMEROS PASOS

Pocos minutos después, Ben recuperaba el sentido y salía de su encierro golpeando la tapa del contenedor. Al acercarse a la puerta principal de la taberna descubrió que sus compañeros debían haberse marchado, ya que la única moto que quedaba aparcada era la suya, pero las llaves de la máquina habían desaparecido y Ben decidió entrar en el bar dando una patada a la puerta. Quohog, el dueño de la taberna, no dio unas explicaciones nada claras al ser preguntado por los motoristas desaparecidos, así que Ben no tuvo más remedio que utilizar la violencia. Quohog le devolvió las llaves de la moto y explicó que había oído a Ripburger decir algo sobre una emboscada, así que Ben colocó de nuevo las llaves en su máquina y se puso en marcha hacia Corville.

Una vez en la carretera, Ben no tuvo excesivos problemas para repeler el ataque de un motorista perteneciente a la banda rival de los Rottwheelers, pero después de la pelea Ben perdió la rueda delantera de la moto y no pudo hacer nada por evitar un terrible accidente.

Ben quedó inconsciente a causa de la caída y despertó horas después en un lugar que no conocía. Una hermosa joven, que dijo llamarse Maureen, le explicó que se encontraba en un pueblo llamado Melonweed, que una joven reportera le había encontrado herido al anochecer y le había recogido tanto a él como a su moto. Maureen, que había





aprendido mecánica de pequeña con su padre, rogó a Ben que la llamara simplemente Mo y le explicó que podía reparar los graves desperfectos que había sufrido su moto si le conseguía unas horquillas delanteras nuevas, llenaba el depósito de combustible y recuperaba la soldadora que alguien le había robado hace algunos días.

PROBLEMAS EN MELONWEED

Antes de salir, Ben cogió una lata de gasolina vacía y una manguera, y se fijó en una foto colgada de la pared. Mo le explicó que el hombre de la fotografía era su tío Pete, en cuyo rancho ella había vivido de pequeña desde que su padre la abandonara.

Después de conversar con Miranda, la reportera que le había salvado, Ben comenzó a explorar la pequeña ciudad y se dirigió en primer lugar a una caravana junto a la cual había una especie de sótano en el que parecía que había alguien trabajando. Ben llamó a la puerta de la caravana, y cuando el hombre que trabajaba en el sótano se acercó a la puerta, Ben la tiró de una patada. El hombre cayó sin sentido sobre la cama, así que Ben encontró una ganzúa en el armario, cogió un trozo de carne del frigorífico y encontró la soldadora robada en el sótano.

Ben se dirigió a la torre de combustible, abrió el candado de la puerta con la ganzúa, cogió el candado y entró en el recinto de la torre. Pero al poner la mano sobre la escalera de la torre, hizo saltar la alarma, así que Ben se escondió rápidamente detrás de una cabina situada al fondo del recinto y, de ese modo, cuando llegaron dos policías a bordo de una nave no pudieron descubrirle.

Los policías decidieron aterrizar y subir a lo alto de la torre para intentar encontrar a la persona que había hecho saltar la alarma, así que Ben se acercó





a la nave, introdujo la manguera en el depósito de combustible y aspiró a través de ella para llenar la lata. Justo en ese momento, los policías bajaron de la torre y descubrieron a Ben, pero nuestro amigo escapó corriendo y los policías decidieron llamar refuerzos y acordonar la zona.

Ben se dirigió al depósito de chatarra, colocó el candado en la puerta y trepó por el muro con ayuda de la cadena. Una vez dentro, caminó hacia la derecha, se fijó en la presencia de un fiero perro guardián y arrojó el trozo de carne en uno de los coches abandonados. A continuación subió a la grúa, y mientras el perro estaba dentro del coche comiendo la carne, Ben manipuló los controles del electroimán de la grúa para elevar por los aires el coche con el perro en su interior. Sólamente entonces pudo rebuscar entre la chatarra para encontrar las horquillas que necesitaba para su moto sin riesgo a ser atacado.

Con los tres objetos que necesitaba, Mo reparó la moto y, después de una breve despedida, Ben pudo regresar a la carretera. Pero a pocos kilómetros del pueblo descubrió que la ruta estaba fuertemente vigilada por varias naves de la policía, así que regresó a Melonweed e hizo saltar de nuevo la alarma de la torre de combustible. Los policías abandonaron el control de carretera al escuchar la alarma y Ben aprovechó la situación para regresar a la carretera y continuar su camino sin problemas.

SOSPECHOSO DE ASESINATO

Ben encontró a sus compañeros en un área de servicio, los cuales le explicaron que habían parado unos minutos porque Corley necesitaba ir al baño. No sabían que precisamente en ese momento, mientras la intrépida reportera Miranda sacaba fotos escondida en unos arbustos, Ripburger atacaba brutalmente a Corley por la espalda y lo dejaba tendido en el suelo en medio de un charco de sangre. Bolus, el guardaespaldas de Ripburger, encontró a Miranda y, aunque la joven consiguió huir, le quitó su cámara fotográfica.

Cuando Ben llegó al lugar del crimen, Ripburger y sus sicarios ya se habían marchado, pero Corley estaba aún con vida. Con un gran esfuerzo, Corley reveló a Ben que era Ripburger el que le había atacado para hacerse con el control de la compañía y que tenía una hija que había mantenido en secreto y era la legítima heredera de Corley Motors. Rogándole que la encontrara para impedir que la empresa acabara en manos de Ripburger, Corley reunió sus últimas fuerzas para pronunciar el nombre de su hija: Maureen.

Ripburger parecía estar informado sobre esa hija que Corley creía haber mantenido en secreto y envió a Bolus para que acabara con ella. Pero Mo vio reflejado a Bolus cuando el matón intentaba entrar en el taller y consiguió dejarle fuera de combate haciendo bajar la plataforma. Mo descubrió que el gorila que había intentado matarla trabajaba para Corley Motors, así que le quitó la cámara fotográfica que llevaba y decidió huir a los mandos de una potente motocicleta. Cuando Ripburger llegó a Melonweed acompañado de Nestor, el chófer de la limusina, encontraron a Bolus inconsciente entre un montón de escombros.

Preocupado por Maureen, Ben decidió abandonar a sus compañeros y regresar al taller de la joven. Pero cuando llegó ya no había nadie y lo único importante que encontró entre los restos de la plataforma fue una cámara fotográfica sin película y la foto que Mo se había hecho de pequeña con su tío Pete. Ben recordó que Mo solía visitar el viejo rancho cuando tenía problemas y pensó que la joven probablemente se encontraba allí.

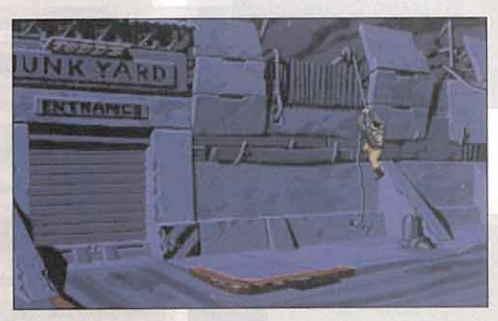
Camino del rancho, Ben se detuvo en el Kickstand, caminó hacia la parte trasera y allí se llevó una gran sorpresa a encontrar a Miranda en el interior del contenedor de basura donde él mismo había sido arrojado horas atrás. La joven le explicó que le habían robado las fotos que había sacado en la escena del crimen y le dio una identificación falsa con la que podría pasar cualquier control policial.

En el interior de la taberna, Ben escuchó en la televisión la terrible noticia: Malcolm Corley había sido encontrado asesinado y se acusaba a los Polecats del crimen, los cuales habían sido arrestados en espera de localizar a su líder. Para atraparlo, la policía había dispuesto varios controles de carretera a lo largo de la autopista nueve.

Ben se acercó a un camionero llamado Emmet, le mostró la fotografía del rancho, le entregó la identificación falsa y le pidió que le escondiera en el interior de su camión para burlar los controles policiales. Emmet escondió la moto de Ben dentro de la carga del camión –fertilizante en polvo concentrado– y nuestro amigo se introdujo en el compartimiento del motor, así que Emmet puso ►







en marcha el camión, pasó sin problemas los controles y dejó a Ben en el rancho del tío Pete.

AVENTURA EN LA AUTOPISTA

Ben entró en el rancho y subió al dormitorio que Mo había ocupado cuando era pequeña. Allí, encontró una palanca de hierro debajo de la almohada, descubrió que Mo había pertenecido a un grupo de motoristas llamados Buitres y abrió el baúl que había a los pies de la cama con la palanca. Pero cuando Ben recogía un objeto del baúl que le podía ayudar a reparar su moto, escuchó un ruido que venía del exterior y vio que Mo salía a toda velocidad del granero del rancho y se lanzaba a la autopista.

Ben corrió hacia su moto e intentó alcanzar a Mo, pero la joven aceleró y Ben comprobó que no podía seguirla porque, evidentemente, ella había quitado el turbo de su máquina. Sin comprender por qué, Mo huía de él. Ben observó que mientras entraban en el territorio de una banda de motoristas llamados Cavefish, Emmet le adelantaba a los mandos de su camión perseguido por tres miembros de dicha banda. Asustado al descubrir que iban tras él, Emmet soltó la carga del camión y consiguió arrollar a uno de los motoristas, pero no pudo evitar que otro disparara una carga explosiva que hizo volar el camión por los aires cuando cruzaba un puente. Los Cavefish examinaron la carga del camión, comprobaron que no merecía la pena y regresaron a su guarida.

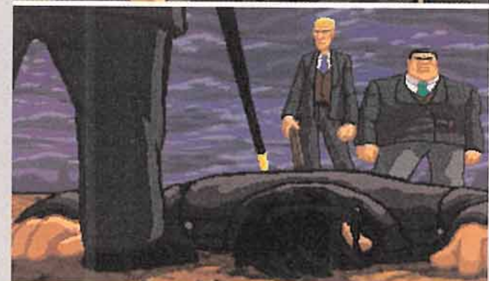
Mientras Bolus y Nestor llegaban al rancho y decidían esperar acontecimientos, Ben alcanzaba el lugar donde se detuvo la carga del camión de Emmet. Después de coger un poco de fertilizante, Ben decidió aflojar las ruedas del trailer con la palanca de hierro y luego utilizar todas sus fuerzas para volcar la carga sobre la autopista. A continuación, subió de nuevo a la moto y condujo en dirección norte hasta regresar al rancho, pero allí se encontró con la desagradable presencia de Bolus y Nestor. Perseguido por los dos matones, Ben dio rápidamente media vuelta hasta que el coche de Nestor y Bolus derrapó al pasar sobre el fertilizante volcado y se estrelló contra uno de los bordes de la autopista.











Mientras Ripburger rescataba a sus dos sicarios, Ben llegaba al puente destruido y examinaba un cartel colocado cerca del límite de la carretera. En el cartel se explicaba que ese lugar, conocido como garganta Poyahoga, había atraído a numerosos aventureros que habían intentado cruzarlo utilizando los medios más insospechados. Sólamente un motorista llamado Ricky Myran había conseguido realizar la hazaña, aunque para ello había utilizado una rampa especial, un turborreactor y una unidad de empuje vertical. Ben regresó al punto donde volcó el coche de Nestor y Bolus, abrió el alero del coche con ayuda de la palanca y extrajo su unidad de empuje vertical, precisamente uno de los elementos que necesitaba para emular a Ricky Myran e intentar cruzar la garganta.

A continuación, tomó cualquiera de los desvíos de la autopista para entrar en la vieja carretera minera. Allí se encontró con el padre Torque, un antiguo líder de los Polecats que le dio algunas pistas de gran interés, y tuvo que luchar con varios miembros de bandas rivales. Al salir victorioso de los combates, pudo hacerse con algunas armas y objetos que estaban en poder de sus enemigos, y así consiguió hacerse con el turborreactor que necesitaba, una cadena, un tablón de madera y un cráneo con pinchos. Y atacando a un Cavefish con el tablón de madera, pudo hacerse con unas gafas especiales.

Sólamente al ponerse las gafas Ben pudo descubrir la entrada secreta a la cueva que conducía a la guarida de los Cavefish. Una vez dentro, llegó al límite de la guarida, encontró la mítica rampa de Ricky Myran y la ató a la moto. A continuación, avanzó una pantalla, dejó la rampa en el camino y esperó a que los Cavefish descubrieran el robo y, al intentar atraparle, salieran despedidos al pasar sobre la rampa y se estrellaran contra las paredes de la cueva.

Con los tres objetos que necesitaba en su poder, ya nada impedía a Ben repetir la hazaña que Myran había realizado años atrás. Después de colocar la rampa en el borde de la garganta, Ben aceleró al máximo su máquina y, con ayuda de las mejoras introducidas en ella, consiguió el empuje necesario para cruzar el abismo.

EN LA GUARIDA DE LOS BUITRES

Ben llegó a la factoría principal de Corley Motors al anochecer, pero el portero se negó a dejarle entrar explicando que Ripburger había suspendido la junta de accionistas hasta que el asesino de Corley fuera atrapado. Ben se acercó al estadio deportivo construido junto a la fábrica, se detuvo junto al puesto de souvenirs y aprovechó un descuido del vendedor para robar un conejo mecánico.

A continuación, volvió a montar en la moto y tomó la carretera norte hasta alcanzar la

guarida de los Buitres. La entrada a la guarida estaba protegida por un campo minado, así que Ben puso en marcha el conejo mecánico y lo dejó sobre el suelo hasta que el conejo pasó sobre una mina y explotó en cientos de pedazos. El único fragmento del conejo que parecía haber quedado entero era una pila.

Ben regresó a la tienda de souvenirs del estadio, introdujo la pila en el mando a distancia y lo manipuló para conseguir que el coche teledirigido avanzara hasta la próxima pantalla y se introdujera por la puerta de salida del estadio. Ya que dicha puerta era de una sola dirección, el vendedor tuvo que entrar por la puerta principal para intentar recuperar el coche teledirigido, y Ben aprovechó la ocasión para hacerse con una caja llena de conejos mecánicos.

Nuestro amigo regresó al campo minado, abrió la caja, recogió todos los conejos antes de que explotaran y luego los fue dejando caer uno a uno para que, al explotar, fueran limpiando un camino libre en el campo de minas. De esa manera, Ben consiguió atravesar el peligroso campo sin sufrir daño y alcanzar la puerta de la guarida de los Buitres. Pero Ben no imaginaba que le estaban esperando. Mo, acompañada por una mujer de aspecto feroz llamada Suzi, ordenó a varios compañeros que atraparan a Ben y ataran cuerdas a sus brazos y piernas.

Mo había escuchado las noticias sobre la muerte de su padre y estaba convencida de que Ben era el asesino, pero Ben consiguió demostrar su inocencia cuando recordó que, antes de morir, Corley le había revelado el mote con el que cariñosamente llamaba a su hija cuando era pequeña. Mo se convenció de la inocencia de Ben cuando reveló las fotos de Miranda y decidieron que debían aprovechar la junta de accionistas para descubrir la culpabilidad de Ripburger y, de ese modo, liberar a los compañeros de Ben y hacer realidad la última voluntad de Corley, conseguir que su hija estuviera al frente de la compañía.

UN DERBY SALVAJE

Pero Ripburger había decretado que la junta de accionistas sólo se celebraría después de que el asesino de Corley estuviera entre rejas, así que Suzi diseñó un plan para simular un accidente que sirviera a los ojos de todos para demostrar que Ben estaba muerto. Para ello participarían como concursantes en el derby de demolición que iba a celebrarse en el estadio de la fábrica, una competición organizada por Ripburger, cuyo premio era una moto que Mo había construido con ayuda de su padre cuando era pequeña, y mediante un plan cuidadosamente estudiado simularían un accidente que les permitiera pasar por muertos.

En un estadio abarrotado se dio comienzo a un sangriento juego sin reglas. Ben conducía el coche rojo, oculto tras una máscara, y Mo estaba a los mandos del coche amarillo; pero nada más comenzar la competición, nuestros amigos comprobaron que iban a tener dificultades para poner en marcha su plan. Nestor y Bolus, conduciendo un coche azul, habían arrinconado a Mo en una de las esquinas del estadio e impedían cualquier intento de Ben por acercarse a ella. Pero Ben consiguió saltar sobre una rampa, cayó sobre un coche marrón dejando a su conductor inconsciente durante unos segundos y empujó dicho coche por la rampa del extremo derecho para distraer la atención de los sicarios de Ripburger. Libres de su molesta presencia, Ben y Mo chocaron frontalmente en el centro del estadio.

Protegido por su traje especial, Ben salió envuelto en llamas de su coche. Tenía que distraer la atención del público para que Mo pudiera salir del suyo antes de que fuera tarde y no tuvo mejor idea que acercarse al extremo izquierdo del estadio para hacer arder los carteles publicitarios. En pocos segundos todo el estadio era pasto de las llamas y el público aterrorizado escapaba para salvar su vida. Pese a la confusión general, Bolus y Nestor consiguieron poner de nuevo en marcha su coche y comenzaron a perseguir a Ben, pero nuestro amigo consiguió subirse al coche de los gorilas y meterse de nuevo en las llamas. Al intentar seguirle, Nestor y Bolus cometieron la imprudencia de exponerse demasiado tiempo al fuego y su coche quedó destruido en una violenta explosión.

TODA LA VERDAD

De nuevo a salvo, Ben y Mo se reunieron en el refugio de los Buitres. Ahora que Ripburger les creía muertos, la junta de accionistas había sido convocada para esa misma noche y era el momento de desenmascarar a Ripburger delante de todos los accionistas de la firma. Mo había desmontado la moto del premio recordando que su padre le había dicho que la llave de la caja fuerte de su despacho se ocultaba en ella, pero no había encontrado nada que se pareciera a una llave.

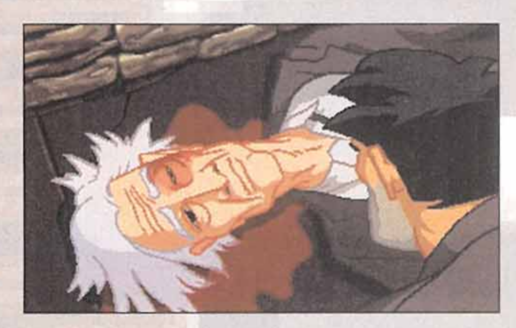
Ben examinó las piezas de la moto, se fijó en la numeración de algunas de ellas, ►

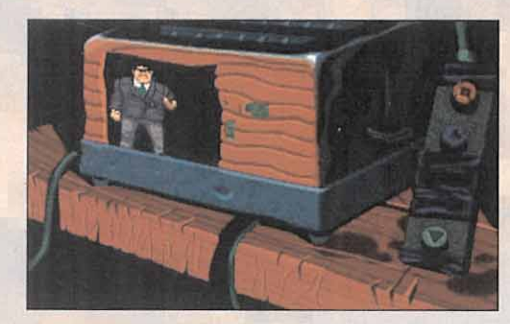


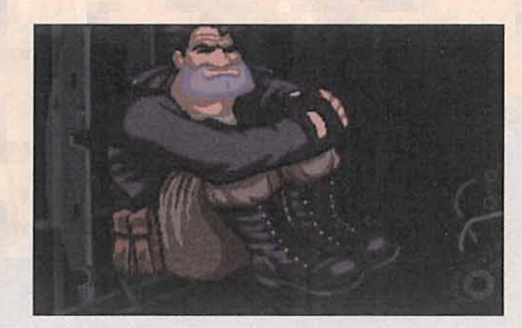
















recogió las fotos de Miranda y regresó a la fábrica. Siguiendo las indicaciones de Mo, se acercó a la parte trasera y dio una patada al muro cerca del extremo izquierdo en el instante en que los cuatro contadores eléctricos se detenían en el centro, abriendo de ese modo una entrada secreta.
La entrada conducía directamente al despacho de Malcolm Corley. Ben abrió la caja fuerte colocada sobre el suelo usando como combinación una de las numeraciones de las piezas de la moto y dentro encontró una tarjeta de acceso y una cinta de cassette.
En la próxima sala había tres puertas. Ben abrió la de la izquierda pasando la tarjeta por el lector y, una vez dentro, mientras Ripburger hablaba a los accionistas, consiguió sabotear la proyección moviendo una vez la palanca de la izquierda y dos veces la de la derecha. La empleada encargada de la proyección abandonó su puesto para intentar arreglar el desastre y Ben aprovechó el momento para entrar en la habitación de la derecha y colocar las fotos sobre el caballete y la cinta en el reproductor.
Ante la sorpresa de todos los presentes, la pantalla comenzó a proyectar no los planes de Ripburger sobre el futuro de Corley Motors, sino las fotos que demostraban que era él quien había asesinado por la espalda al difunto Corley.
Al mismo tiempo, en la grabación contenida en la cinta, Corley manifestaba su deseo de que su hija Maureen fuera la nueva dueña de la compañía. Ripburger intentó en vano disculparse, pero Mo, que había asistido a la proyección oculta entre los accionistas, subió al estrado dispuesta a decir toda la verdad. Pero Ripburger aprovechó la confusión para huir y Ben no pudo hacer nada para detenerle.

UN FINAL INESPERADO

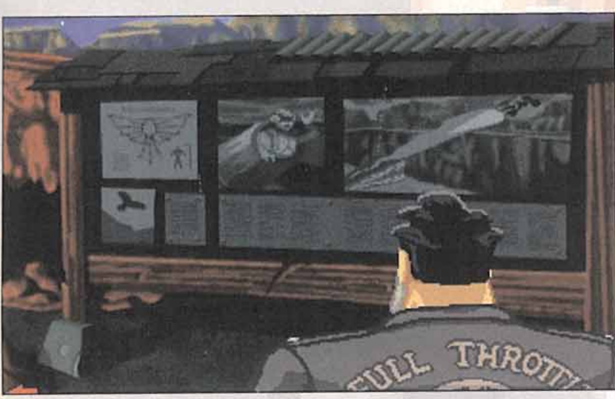
A la mañana siguiente, Ben y Mo salían de la fábrica a los mandos de la moto y circulaban de nuevo por la autopista creyendo que todo había terminado, cuando, repentinamente, Ripburger les embistió por detrás conduciendo un camión. Mientras la moto quedaba incrustada en la parte frontal del camión y Mo parecía caer, Ben quedó ileso, pero en una delicada situación, ya que Ripburger estaba armado y no le permitía apenas moverse. Y al mismo tiempo, Suzi y el resto de los Buitres aparecían a los mandos de un enorme aparato, un antiguo avión cuyo mecanismo había sido modificado para rodar sobre la carretera.
Ben abrió el panel delantero del camión y aprovechó el momento en el que Ripburger intentaba volver a cerrarlo para quitarle su bastón. A continuación, abrió la puerta del radiador, metió el bastón en el ventilador, se introdujo en el compartimiento del motor y salió de nuevo por la parte trasera. Para intentar detener el vehículo, abrió el conducto de fuel de la derecha con la palanca y justo en ese momento, cuando Ripburger había descubierto a Ben y estaba a punto de dispararle, Mo apareció de improviso, se introdujo en la cabina del camión y comenzó a luchar contra Ripburger.
El malvado criminal perdió el control del camión, el cual acabó siendo engullido por el extraño vehículo de los Buitres. Pero a pesar de que todo se ponía en su contra, Ripburger no se daba por vencido, ya que utilizó un cañón colocado en la parte frontal del camión para disparar contra nuestros amigos. Ben subió rápidamente a la cabina del avión, activó el ordenador central y utilizó la opción de elevar el tren de aterrizaje, pero la maniobra tuvo un efecto inesperado al ser aplicada en tierra ya que el fuselaje del avión comenzó a rozar directamente contra la carretera e hizo que la nave se detuviera a pocos metros del puente destruido.
Como consecuencia del brusco frenazo, el camión de Ripburger, con el malvado personaje en su interior, salió despedido y quedó colgando del abismo.
Pese a encontrarse en tan desesperada situación, Ripburger no estaba dispuesto a permitir que Ben, que había quedado fuera de la nave por efectos del frenazo, se pusiera a salvo. Así que Ben no tuvo más remedio que entrar en la cabina del camión, activar el ordenador central y desactivar los cañones. Ripburger, que había quedado colgado de la punta de uno de los cañones, halló una horrible muerte en una caída de centenares de metros.
Ben consiguió regresar al avión, pero en ese momento unos temblores inesperados pusieron nerviosos a los Buitres, los cuales abandonaron rápidamente la nave para ponerse a salvo. Sin su peso, la nave comenzó a balancearse peligrosamente hacia el abismo, pero Ben consiguió salvarse subiéndose a su inseparable motocicleta y escapando del avión poco antes de que cayera al vacío.
El resto de la historia se resume en pocas palabras. Los compañeros de Ben quedaron en libertad, Corley tuvo un emotivo entierro rodeado de sus verdaderos amigos y Mo se hizo cargo de la empresa cumpliendo de ese modo la última voluntad de su padre. Pero con esa decisión dejaba atrás muchos años en la carretera y muchos amigos, en especial uno que decidió seguir su propio camino y dejó atrás lo que podría haber sido algo más que una simple amistad.

P.J.R.











Nuestra opinión

Lucasarts ha sido desde sus inicios, con permiso de la poderosa Sierra, el gran gigante norteamericano de los videojuegos en general, y las aventuras gráficas en particular. Todos sus títulos, sin excepción, se han contado por éxitos, ha marcado las pautas a seguir en la evolución del género y algunas de sus aventuras se cuentan entre los clásicos más aclamados por los aventureros. «Full Throttle» tenía la obligación de superar a sus antecesores y además intentar innovar, pues no en vano, era la primera aventura gráfica que nacía plenamente en la era del CD-ROM y todos los usuarios esperábamos un juego espectacular. Y después de una larga espera, debemos reconocer que nos hemos quedado con un sabor agridulce, ya que el juego parece haberse limitado a convertirse en una experiencia audiovisual alucinante, descuidando, sin embargo, los elementos que realmente interesan a los verdaderos aventureros.

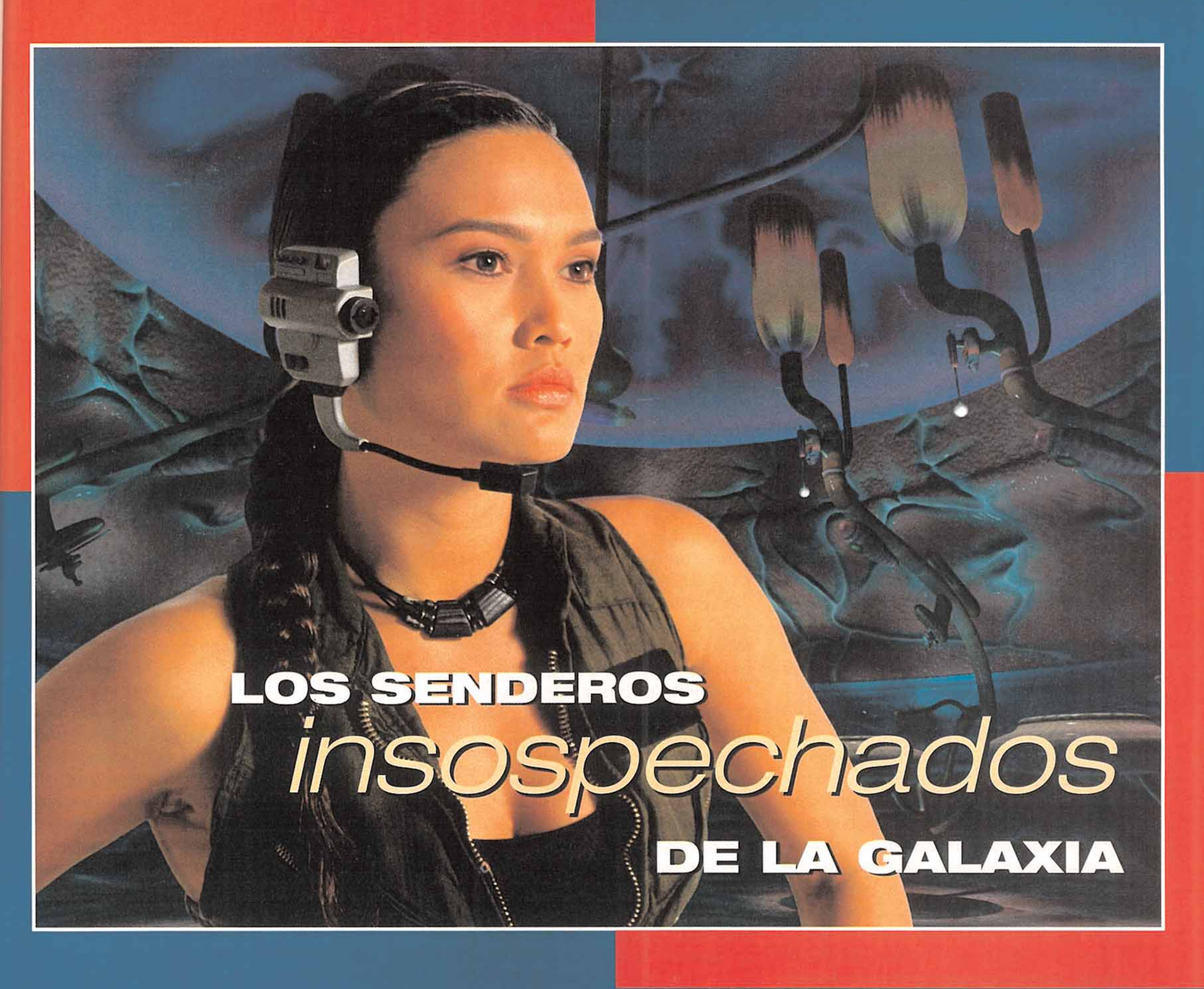
Debemos reconocer que «Full Throttle» es todo un goce para los sentidos. Contiene excelentes secuencias de vídeo dotadas de toda la calidad de una película de dibujos animados, gráficos a pantalla completa que se mueven con gran detalle y suavidad, una banda sonora super cañera que nos ambienta perfectamente en el mundo de las bandas de motoristas y unas voces digitalizadas perfectamente apropiadas a la personalidad de cada uno de los personajes. Y al mismo tiempo, resulta sumamente fácil de manejar, ya que el interfaz de usuario se ha simplificado al máximo y permite actuar de manera totalmente intuitiva con el entorno. También añadir que los textos han sido traducidos íntegramente al castellano, algo propio de la factoría Lucas.

Pero esa simplificación se convierte al mismo tiempo en una limitación, ya que al haberse reducido las opciones básicas a sólamente cuatro –examinar, hablar, coger/usar y golpear– las posibilidades de interacción se hacen mínimas y en poco tiempo, por un sencillo proceso de ensayo y error, acabamos dando con la utilidad de un objeto o el sistema a seguir para superar una prueba.

Lo peor de todo, lo que más va a irritar a los jugadores experimentados, es que «Full Throttle» es demasiado fácil y demasiado corto. El juego está lleno de pistas, la mayor parte de los escenarios son muy reducidos y la mayoría de los objetos tienen una utilidad evidente. Las escenas animadas que enlazan las diferentes secciones de la aventura son de una indudable calidad y se agradece la inclusión de algunos elementos arcade, pero el juego parece haber sido diseñado más para ser visto que para ser jugado. Y –esto ya es un comentario personal– está impregnado de esa violencia que parece haberse instalado en la sociedad norteamericana y tiene un final típico de esas películas malas que nos sobresaltan cuando todo parecía haber terminado.

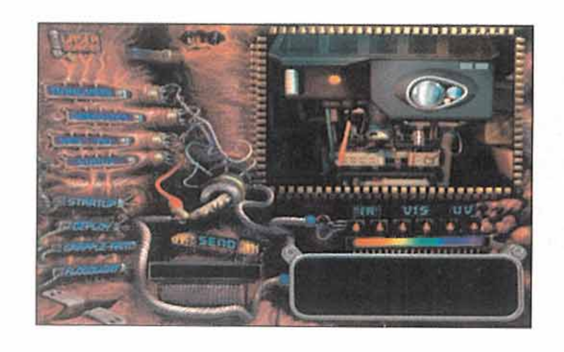
¿Hemos sido demasiado duros con «Full Throttle»? Creemos sinceramente que no; pensamos que el usuario no debe dejarse apabullar por ese derroche gráfico y sonoro propiciado por el CD-ROM como soporte si no viene acompañado de una jugabilidad al mismo nivel. Para nosotros, que hemos disfrutado con programas como la saga de Indiana Jones o el «Día del Tentáculo», creemos que con este juego Lucasarts ha dado un paso atrás. Pero esto no deja de ser una opinión...

83



THE DAEDALUS ENCOUNTER

Corría el año 2135 y transcurrían los últimos días de la primera guerra interestelar entre las fuerzas de la Federación Terrestre y el Imperio Vakkar. Casey O'-Bannon era el primer artillero del Talon, un moderno interceptor pilotado por Ariel Matheson y Zack Smith, y mantenía una cordial relación con unos compañeros que conocía desde los tiempos de la academia espacial. Pero durante una misión de patrulla, un grupo de cazas enemigos surgió del hiperespacio y atacó el escuadrón del que formaba parte el Talon. Pese a destruir varias naves de los Vakkar, Casey no pudo hacer nada por evitar que un disparo enemigo dañara seriamente el control de navegación del Talon y obligara a la tripulación a abandonar la nave. Ari y Zack consiguieron alcanzar el espacio sin problemas, pero la cápsula de salvamento de Casey chocó contra un trozo de fuselaje de un caza enemigo.





Dos meses más tarde, cuando Casey despertó de nuevo, lo primero que vio fue el rostro familiar de su compañera Ari. La joven intentó explicarle que el choque sufrido había sido brutal y que los tecnomédicos sólo habían podido salvar su cerebro y lo habían implantado en un sistema de mantenimiento de constantes vitales. Ari y Zack habían sacado el cerebro de Casey del laboratorio médico y lo habían conectado a los sistemas de una nave de transporte llamada Artemis, de manera que Casey podía utilizar los sistemas audiovisuales de la nave para comunicarse con el exterior.

Casey utilizó el pulsador YES de su panel de control para hacer saber a Ari que podía verla y escucharla perfectamente. Sólo entonces Zack explicó que la guerra había terminado, los Vakkar se habían rendido y tanto él como Ari habían sido expulsados de la flota. Ahora habían decidido utilizar el Artemis para recuperar naves de guerra y transporte dañadas durante el conflicto para intentar aprovechar parte de sus sistemas o cargamento. Y para esa nueva ocupación contaban con Casey como un miembro más de la tripulación.

MISIÓN DE RUTINA

Un par de días más tarde, el Artemis circulaba por el sistema Draylak y encontraba una nave abandonada de los Vakkar en el interior de una zona de asteroides. Casey había sido alojado en el interior de una sonda dotada de una movilidad ilimitada y Ari sugirió que fuera Casey el que probara sus nuevas habilidades explorando la nave enemiga.



Casey activó el botón STARTUP, luego el DIAGNOSTICS para comprobar el correcto funcionamiento del sistema y, finalmente, el botón DEPLOY para separarse del Artemis y lanzarse al espacio. La sonda atravesó el cinturón de asteroides, analizó la nave abandonada y se acercó a una escotilla que se abrió al disparar el láser contra el botón azul situado en la parte superior.

Casey activó el botón FLOODLIGHT para iluminar el interior de la nave enemiga y exploró su interior hasta encontrar un pequeño objeto que flotaba libremente. Después de atraparlo mediante el GRAPPLE-ARM y comprobar su naturaleza con la opción ANALYSIS, Ari comprobó que el objeto carecía de interés y pidió a Casey que lo abandonara. La sonda completó la exploración de la nave sin encontrar nada importante y regresó al Artemis.

NIVEL DE DIFICULTAD

Encontrarás varias pruebas de habilidad intelectual en diversos puntos del programa, y la opción "nivel de dificultad" del menú principal del programa está directamente relacionada con su resolución. En el nivel fácil, sólamente deberás resolver una prueba para seguir avanzando, mientras que en el nivel intermedio tendrás que resolver tres pruebas, y en el difícil seis. En estos dos últimos casos, las nuevas pruebas son variantes de la primera manteniendo los mismos objetivos.

El nivel intermedio es el utilizado por defecto por el programa, así que, si quieres jugar en cualquiera de los otros dos niveles, utiliza la opción correspondiente del menú antes de comenzar una nueva partida o continuar una partida ya empezada.

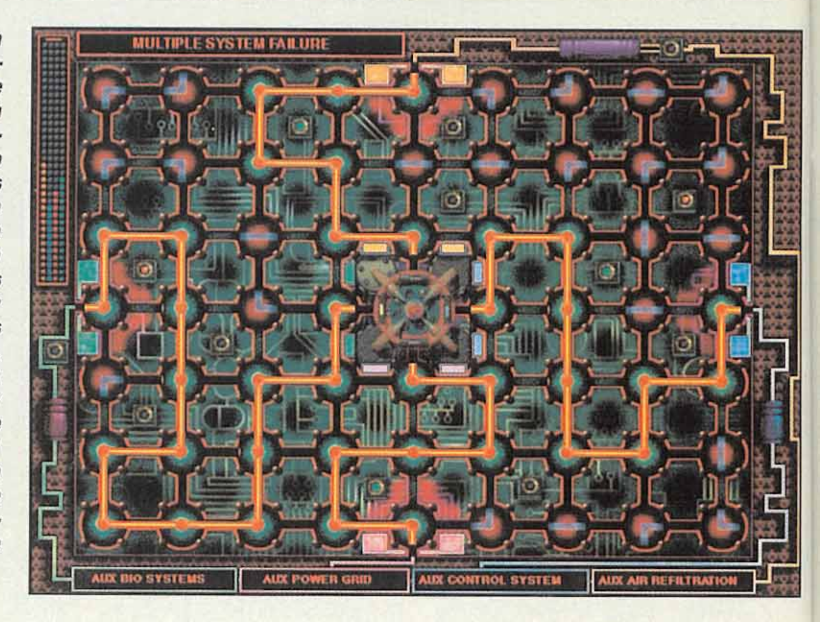
Zack propuso realizar un salto hisperespacial para dirigir el Artemis a una zona en la que se adivinaba la presencia de abundantes restos de guerra, y aunque Ari consideraba la maniobra como demasiado peligrosa, Casey se mostró partidario de realizarla. Así que los dos pilotos prepararon la nave para el salto espacial, pero su sorpresa fue mayúscula cuando el Artemis reapareció en el punto de destino y comprobaron que se dirigían a gran velocidad hacia una gigantesca nave alienígena cuya construcción completamente desconocida no había sido advertida por los sistemas de radar.

Ari y Zack nada pudieron hacer por evitar el desastre y el Artemis chocó frontalmente contra la nave alienígena.

El choque fue terriblemente violento, hasta el punto de que los dos pilotos quedaron inconscientes en sus asientos y todos los

SISTEMA DE ENERGÍA DEL ARTEMIS

En esta prueba debemos conectar la fuente de energía principal, en el centro de la pantalla, a los cuatro sistemas dañados que se encuentran en los laterales. La fuente de energía tiene cuatro salidas y, haciendo girar adecuadamente los fragmentos de cable, debemos crear una conexión completa desde cada salida de la fuente hasta el sistema del mismo color antes de que los sistemas queden definitivamente inutilizados.







sistemas del Artemis se desactivaron. Sólamente Casey parecía mantener todas sus constantes activas y pudo restablecer el suministro de energía a los cuatro sistemas principales de la nave.

EN EL INTERIOR DE LA NAVE ALIEN

Los controles de la nave volvieron a funcionar y los dos pilotos recuperaron el conocimiento. Entonces, se dieron cuenta de la magnitud del desastre. El Artemis se había incrustado en la gigantesca nave alienígena y era imposible despegarlo de ella, y, para colmo de males la nave extraterrestre se dirigía a la corona de una estrella binaria que acabaría carbonizándoles a todos si no conseguían desviar el rumbo. La única posibilidad de salvación consistía en entrar en la nave alienígena, localizar su sistema de navegación y variar su rumbo para alejarla de la atracción de la estrella.
Casey analizó la nave alienígena y salió de nuevo al espacio utilizando la secuencia STARTUP - DIAGNOSTICS - DEPLOY. Cuando la sonda encontró un agujero en el casco de la nave lo suficientemente grande como para utilizarlo como entrada Ari y Zack abandonaron la cabina del Artemis, se colocaron sendos trajes espaciales y se dirigieron al punto donde Casey les esperaba. La sonda iluminó el interior de la nave utilizando el botón FLOODLIGHT y encontró un túnel por el que descendió seguida de los dos pilotos. Finalmente, encontró una puerta circular y después de analizarla consiguió abrirla enviando una señal amarilla.
La puerta volvió a cerrarse cuando habían llegado a una pequeña sala. Ari descubrió que la atmósfera en el interior de la nave era respirable, y tanto ella como Zack decidieron quitarse los trajes espaciales. Repentinamente, un alienígena moribundo cayó a su lado y no pudieron hacer nada por salvarle, pero sólo entonces quedaron a la vista las paredes de la sala y se dieron cuenta de que tenía cuatro puertas. En una de ellas había quedado atrapado un alienígena similar al primero y, aunque no consiguieron abrir completamente la puerta, había un hueco lo suficientemente grande como para que Casey pasara por él. La sonda exploró durante unos segundos la sala situada detrás de la puerta, regresó al lugar donde se encontraban sus amigos y, cuando le preguntaron si había encontrado algo parecido a un control de navegación, contestó negativamente.

Cruzaron una de las puertas restantes, visitaron una sala en la que no encontraron nada interesante y cruzaron la cuarta y última puerta. Después de atravesar un pasillo en el que encontraron más aliens muertos, llegaron a una extraña sala mucho más grande que la anterior. En el centro, había una especie de pilar de luz que se elevaba hasta la parte más alta de la cúpula y a su alrededor seis puertas de colores diferentes con unos extraños símbolos sobre ellas. Habían entrado por la puerta roja y Ari sugirió que comenzaran a explorar a partir de la puerta situada a su derecha, de color amarillo.

LA PUERTA AMARILLA

Casey analizó la puerta amarilla y descubrió que los símbolos colocados sobre ella, que podían asociarse con colores, parecían pertenecer a un lenguaje desconocido, así que decidió almacenar la secuencia de colores en su memoria y darle un nombre para recordarla en el futuro. A continuación, abrió la cubierta de la puerta enviando una señal de color amarillo y desactivó su cerradura electrónica resolviendo una prueba de lógica.
Al fondo de un largo pasillo, había una nueva sala con tres puertas.
Exploraron la habitación situada detrás de una de ellas y, asustados al escuchar ruidos amenazadores, decidieron volver a la sala de las tres puertas y atravesar la que quedaba. Estaban examinando la arquitectura de la habitación a la que habían llegado, cuando repentinamente un pequeño alienígena volador surgió como una flecha de una abertura del techo, atacó a Zack y le hizo perder el conocimiento. ►





PUERTA AMARILLA



Disponemos de seis hexágonos y en cada uno hay dibujada una estrella en la que sólo algunas líneas están iluminadas de color más claro. Las líneas iluminadas de las seis estrellas se combinan en la estrella del hexágono central, y nuestro objetivo consiste en rotar adecuadamente las seis estrellas exteriores para iluminar todas las líneas de la estrella central.



Ari consiguió acabar con la bestia pero contempló con horror que un grupo de criaturas idénticas salían del mismo lugar y se dirigían hacia ella con la peor de las intenciones. Arrastrando a su amigo inconsciente, Ari consiguió a duras penas alcanzar la puerta más próxima, la cual se cerró cuando los aliens estaban a punto de atraparles. Sin duda alguna, eran estos pequeños aliens voladores los que habían invadido la nave y habían acabado con todos sus tripulantes, y esa podía ser la explicación de los cadáveres que habían encontrado hasta ahora.

Cuando Zack comenzaba a recuperar el conocimiento, la plataforma sobre la que se habían colocado comenzó a elevarse lentamente hasta alcanzar una sala circular con una extraña máquina en el centro. Casey analizó la máquina, envió una señal de color violeta, y en ese momento la bóveda de la sala se descubrió revelando una hermosa visión del espacio que les rodeaba.

Después de resolver un curioso acertijo planteado por una máquina alienígena, los tres amigos decidieron abandonar la sala, pero cuando se acercaban a la salida un nuevo grupo de aliens voladores apareció de improviso y comenzó a atacarles. Mientras Ari y Zack se defendían de las mortíferas criaturas, Casey decidió ayudarles y disparó repetidamente su láser contra los aliens, evitando en todo momento alcanzar a sus compañeros.

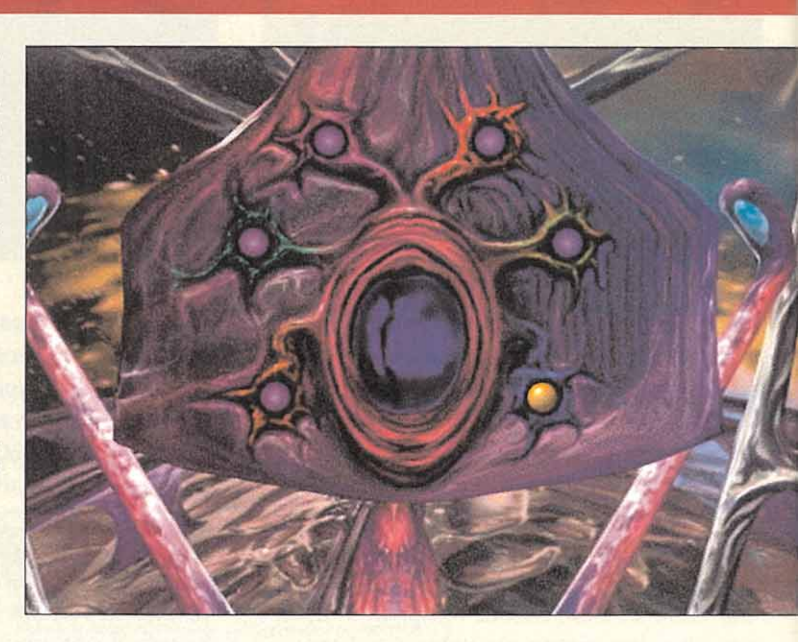
Pero cuando ya habían destruído la mayoría de los enemigos, un mal paso hizo que Zack disparara su arma contra la cúpula de la sala, la cual se resquebrajó y provocó una pérdida de presión que arrastró a Ari y Zack fuera de la habitación. Los dos pilotos se agarraron a duras penas a un saliente y hubieran sido absorbidos por el vacío si Casey no hubiera conseguido cerrar la bóveda enviando una señal de color amarillo.

Desgraciadamente, los repentinos cambios de presión hicieron que la sonda se golpeara contra una de las paredes de la sala y cayera inmóvil al suelo. Casey se dio cuenta que los sistemas cibernéticos que le mantenían con vida estaban a punto de fallar y tuvo el tiempo justo para realizar un autodiagnóstico y conectar de nuevo todos los sistemas dañados por el choque.



SUNDIAL

Esta prueba, que se encuentra en la sala a la que se accede después de cruzar la puerta amarilla, consiste en alterar el color de las cinco esferas de la máquina para ponerlas de color amarillo.
Pero hay que tener en cuenta que al pulsar sobre una esfera se altera no sólo su color, sino también el de la esfera colocada dos lugares más adelante.



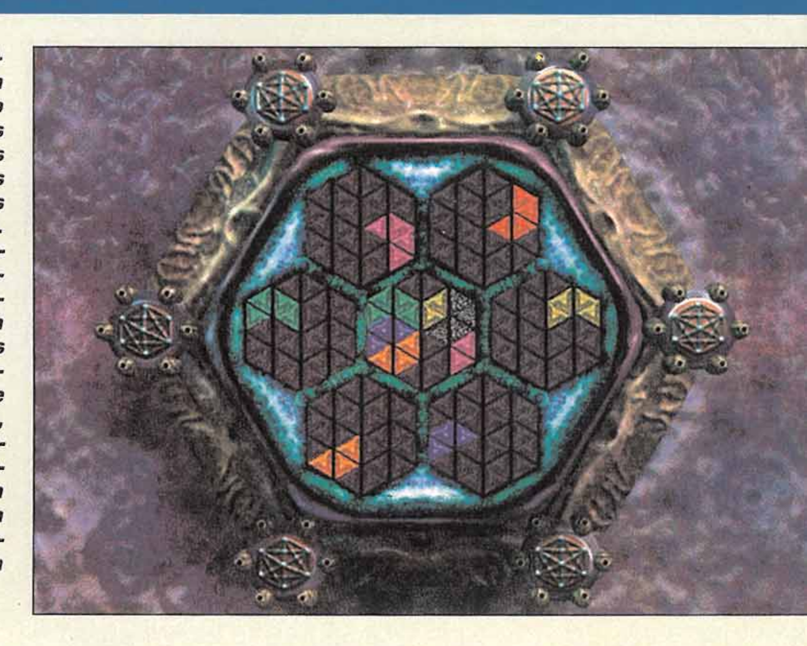
LA PUERTA AZUL

Recuperada la calma, los tres amigos regresaron a la sala de las seis puertas y decidieron seguir con su exploración. La puerta azul, que contenía un nuevo código alien que Casey almacenó en su memoria interna, abrió su compuerta cuando Casey envió una señal de color azul y quedó definitivamente abierta al resolver el complejo mecanismo de su cerradura.

Ari, Zack y Casey recorrieron un pasillo y llegaron a una sala en la que una plataforma comenzó a elevarse hasta llegar a un extraño lugar. Les rodeaba un paisaje desértico en el que podían verse a lo lejos altas montañas y se sentía incluso la caricia del viento. Ari y Zack estaban preguntándose si se trataba sólo de una ilusión, cuando Zack cometió la imprudencia de alejarse de la plataforma y fue súbitamente tragado por el suelo.

PUERTA AZUL

Una prueba parecida a la de la puerta amarilla, pero esta vez las estrellas no están formadas por líneas luminosas sino por pequeños triángulos de colores. Debemos rotar las estrellas exteriores para que la estrella central, que contiene la superposición de las otras seis, quede cubierta completamente de color. Para ello, ninguna de las seis estrellas debe tener zonas que se solapen con otras, ya que en ese caso en la estrella central quedarían zonas de color gris.



PREPARACIÓN DE LA SONDA



Cuando Casey se golpea, los sistemas cibernéticos de la sonda quedan desactivados. Hay nueve puertas y cada una dispone de dos botones (abrir-cerrar) y un código formado por uno o varios colores (verde, amarillo, azul y rojo). Al pulsar sobre el botón libre de una de ellas se invierte el estado de la misma (si estaba abierta se cierra y viceversa) y el de todas las demás puertas que compartan sus colores. El objetivo es que todas las puertas queden cerradas.

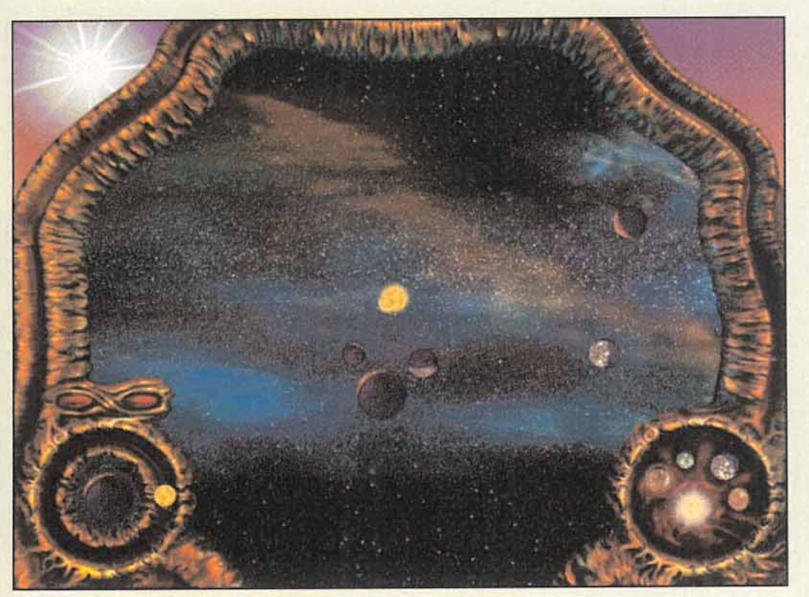
Asustada, Ari se acercó al lugar donde había desaparecido su compañero y comprobó que el suelo no era material, sino que estaba formado por una delgada película luminosa. Zack se sujetaba a duras penas a una barra metálica, pero la barra se rompió y Zack comenzó a caer al vacío. Sin perder un instante, Casey se lanzó al rescate de su amigo, consiguió que Zack se agarrara a él para detener su caída y, finalmente, regresó a la plataforma controlando con cuidado su motor de impulsión para evitar que se calentara en exceso.

De nuevo en el paisaje desértico, Casey analizó una extraña estatua alienígena colocada sobre un pedestal circular y, al enviar una señal de color azul, una parte del pedestal se separó y planteó una nueva prueba de habilidad e inteligencia.

Después de resolverla, Casey tuvo la ocurrencia de enviar a la estatua el código de colores que había encontrado en la puerta azul de la sala de las seis puertas –para ello, seleccionó el código que era adecuado y pulsó sobre el botón SEND– y, repentinamente, el pedestal de la estatua se abrió dejando al descubierto una curiosa esfera.

Casey cogió la esfera con su brazo mecánico y se la mostró a sus dos amigos, siendo Zack el que decidió guardarla en un saco por si más adelante les resultaba de mayor utilidad.

ORBITAS PLANETARIAS



Disponemos de una estrella en el centro de su sistema y el planeta más cercano debe alterar su órbita de manera que produzca un eclipse sobre ella. La estrella permanece fija y no tenemos control sobre este planeta interior, pero sí sobre otros cuatro que describen órbitas más amplias y pueden combinar sus posiciones para atraer al planeta interior. Debemos desplazar estos planetas hasta conseguir que la órbita del planeta interior pase sobre la estrella y produzca el eclipse.



LAS ÚLTIMAS PUERTAS

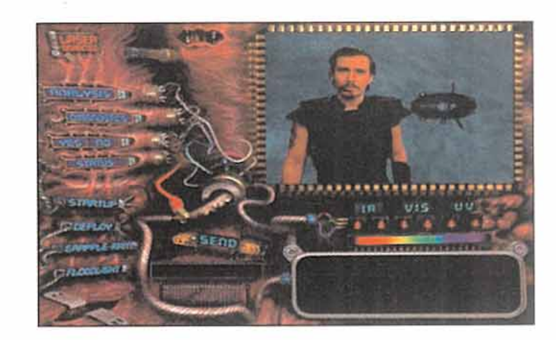
Los tres amigos regresaron a la sala central y continuaron su aventura con la siguiente puerta. Casey la analizó, almacenó su código, envió una señal de color naranja y desactivó su cerradura resolviendo una nueva prueba de inteligencia.

Al otro lado de un largo pasillo había una habitación cerrada. Casey se fijó en la presencia sobre el suelo de un objeto que llamó su atención, así que se acercó a él y comprobó que era una especie de urna rodeada de varios óvalos de colores. Casey envió hacia la máquina el código de colores que había almacenado segundos antes en la puerta naranja y la urna se abrió, dejando al descubierto una nueva esfera que Casey cogió con ayuda de su brazo mecánico.

Casey descubrió la presencia de otra máquina alienígena, un extraño aparato con seis apéndices, cada uno de los cuales tenía la punta de un color diferente. La sonda envió varias señales de colores para reactivar la máquina y finalizó la transmisión enviando tres veces la señal de color violeta, ya que de esa manera el apéndice respectivo disparó una especie de láser que, al alcanzar el cadáver de un alien, acabó cortando una de sus garras.

De regreso a la sala central, Casey repitió el proceso ya conocido con la puerta de color verde, es decir, analizarla, almacenar el código dibujado sobre ella, enviar una señal del mismo color de la puerta y, finalmente, abrirla resolviendo una prueba de ingenio.

Recorrieron un pasillo y llegaron a una gran sala donde el repentino ataque de un alien volador tuvo como consecuencia que la puerta por la que habían entrado quedara bloqueada. Ari pidió a Casey que explorara ►





la sala para buscar otra salida y pronto la sonda descubrió una abertura en la pared opuesta. Pero antes de explorarla, Casey comprobó que justo detrás de él había una nueva urna idéntica a la que había encontrado pocos minutos antes, así que se acercó a ella, envió el código de la puerta verde y recogió una nueva esfera con ayuda de su brazo mecánico.

Ahora era el momento de explorar la abertura, así que Casey entró por ella y activó su foco luminoso para romper la oscuridad. Fue entonces cuando Casey se dio cuenta que se encontraba en un complejo laberinto de túneles en el que era muy fácil perder la orientación. Sólamente después de largas exploraciones, descubrió que era casi imposible realizar un mapa detallado de los túneles y que había un único camino que conducía a la libertad. Desde el punto de inicio del laberinto, debía avanzar dos veces hacia delante, girar a la izquierda, avanzar dos veces hacia adelante, repetir tres veces la combinación girar a la derecha y avanzar una vez, girar a la izquierda y finalmente avanzar dos veces hacia adelante. Entonces encontró una salida y pudo rescatar a sus amigos de su encierro.

La puerta violeta fue abierta siguiendo el mismo sistema que las anteriores. El pasillo conducía a una sala circular con siete terminales en el centro y una abertura en la pared que permitía acceder a un pasillo. Casey se acercó al primer terminal, lo analizó y comprobó que dos de sus señales de colores permitían a acceder a nuevos códigos alienígenas, códigos que, aunque estuvieran formados por menos colores que los de las puertas, podían almacenarse en la memoria de la sonda de la misma manera. Casey rastreó uno tras otro los siete terminales y, de esa manera, almacenó catorce secuencias distintas en su memoria.

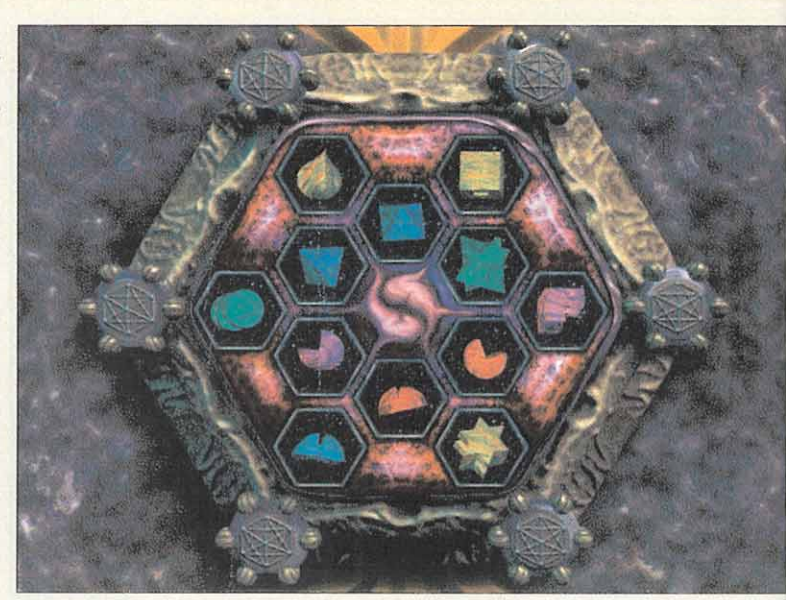
El pasillo conducía a una sala en la que un puente sumamente estrecho conducía a una plataforma. Ari consiguió llegar hasta la plataforma y recoger una esfera idéntica a las encontradas por Casey, pero en el momento de levantarla de su urna la plataforma quedó cubierta por un campo de fuerza.

Asustada al verse súbitamente prisionera, Ari intentó destruir la barrera con su arma, pero lo único que consiguió fue caer herida al suelo, así que Casey desactivó la barrera con una señal violeta y Zack recogió a su compañera inconsciente.



PUERTA NARANJA

Aparecen doce formas geométricas sólidas rotando en el interior de un hexágono. Todas son distintas, pero en su movimiento presentan gran variedad de siluetas (círculos, triángulos, cuadrados) y nuestro objetivo es seleccionar una de las formas, detener su rotación en el momento adecuado y a seleccionar otra forma, casi siempre aparentemente distinta, y conseguir que en su rotación presente una silueta idéntica a la anterior. Algunas son bastante evidentes, pero otras no tanto.



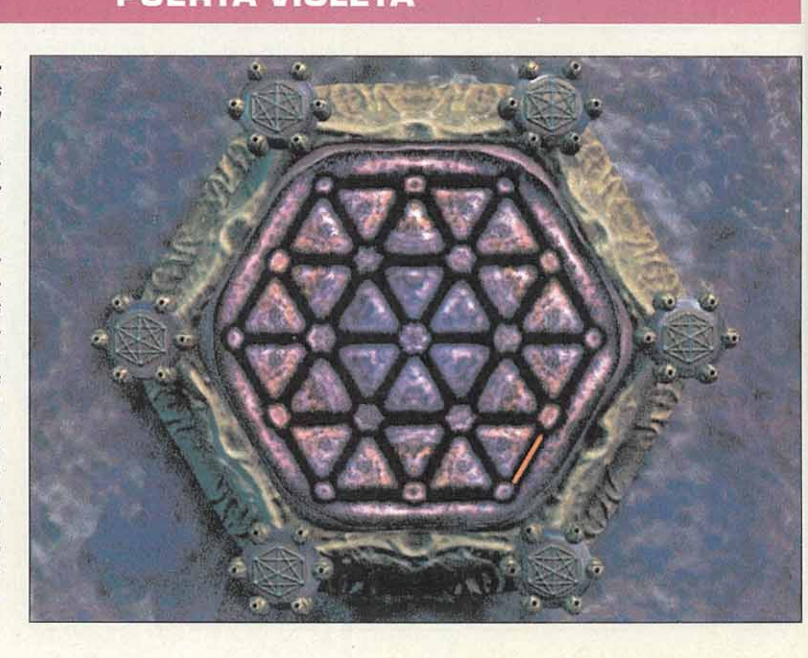
LAS ÚLTIMAS ESFERAS

De regreso a la sala de las seis puertas, Ari y Zack comprendieron que su situación era muy comprometida. Habían explorado todos los pasillos situados detrás de las puertas y no habían encontrado ni rastro de posibles controles de navegación con los que modificar el rumbo de la nave alienígena. Lo único que tenían eran cuatro esferas aparentemente inútiles.

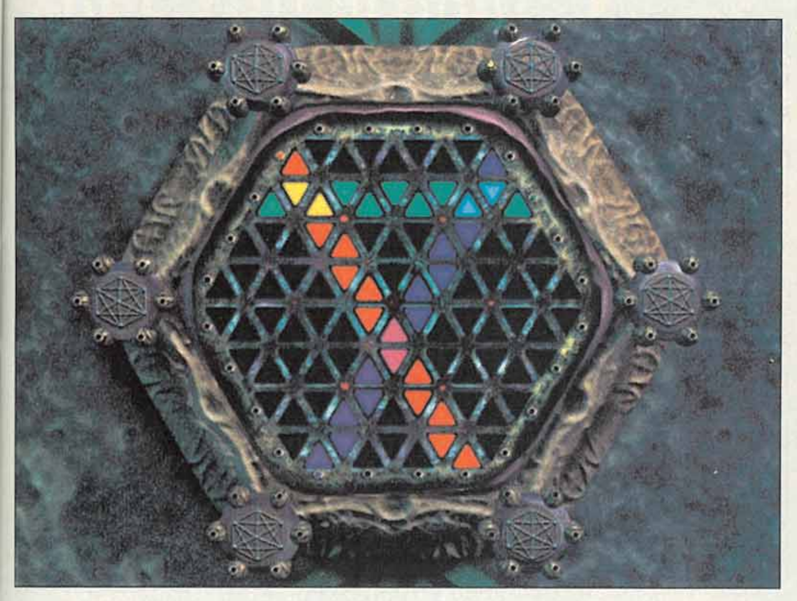
Pero Casey no estaba dispuesto a darse por vencido. Atravesó de nuevo la puerta amarilla, se dirigió a la sala en la que antes no se habían detenido y encontró una nueva urna cerca de la puerta. Enviando el código recogido en la puerta amarilla, la

PUERTA VIOLETA

A diferencia de todas las pruebas anteriores, aquí no nos limitamos a resolver una prueba de habilidad. sino que debemos competir contra un adversario inteligente. Sobre un tablero formado por pequeñas líneas horizontales o inclinadas, el ordenador de la puerta ilumina una de las líneas de color rojo y espera a que nosotros escojamos otra línea y la pongamos de color azul. Gana el primero que consiga formar con sus líneas iluminadas una figura cerrada de cuatro o más lados.



PUERTA VERDE



Existen tres focos de luz (rojo, azul y verde) y varios puntos parpadeantes que deben ser alcanzados por un rayo del color adecuado. El tablero está formado por pequeños triángulos sobre los que podemos colocar un espejo que refleje la luz, y combinando adecuadamente uno o varios espejos podemos dirigir los rayos de luz desde su origen a su destino.

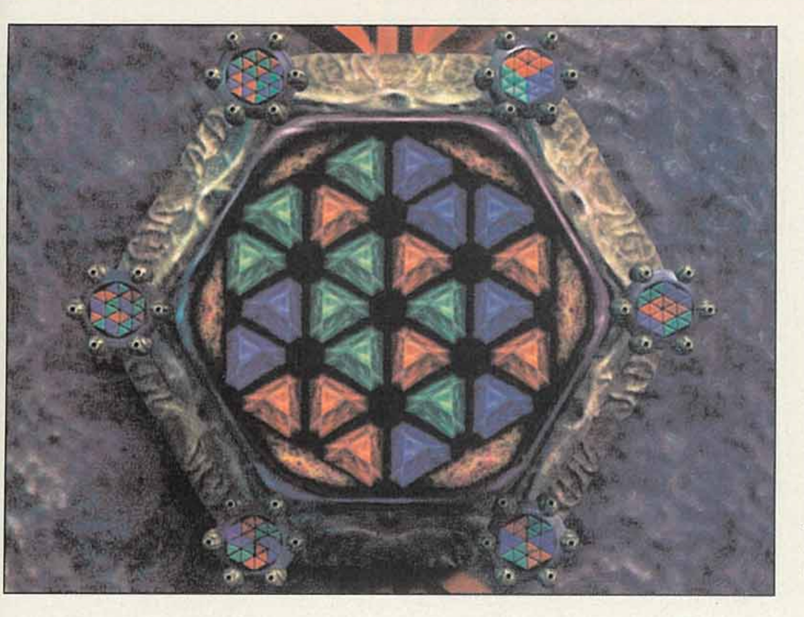
urna se abrió dejando al descubierto una quinta esfera.

Lógicamente, la sexta esfera debía estar detrás de la puerta roja, la puerta por la que habían entrado en la gran sala central, y Casey resolvió una nueva prueba de ingenio para abrir su cerradura. No pudo almacenar en su memoria el código de colores de la puerta, ya que no tenía espacio para una nueva combinación, pero algo le decía que esta última combinación no iba a ser necesaria.

Casey llegó a la sala por la que habían entrado a la nave y atravesó de nuevo la puerta que había quedado entreabierta al haber atrapado en su movimiento a un alien. Ya conocía la sala que había detrás, una gigantesca habitación oscura en la que destacaba la presencia de unas extrañas formas en las paredes con tres cavidades circulares, así que decidió explorar una a una dichas cavidades. En una de ellas –mirando de frente a la puerta, era la cavidad superior izquierda del segundo grupo inferior de la izquierda– encontró una gigantesca criatura alienígena que destruyó con su láser, la cual dejó caer una nueva esfera que Casey recogió con su brazo mecánico.

Al regresar a la sala de las seis puertas, el pilar luminoso del centro se desvaneció, dejando al descubierto una extraña máquina con seis agujeros circulares. Zack decidió introducir las esferas por los agujeros y en ese momento se produjo una transformación

PUERTA ROJA



El gran hexágono está formado por 24 pequeños triángulos de color rojo, verde y azul. No podemos pulsar directamente sobre los triángulos, sino sobre los pequeños círculos que aparecen en ciertos puntos y, al hacerlo, hacemos rotar todos los triángulos que los rodean. Combinando adecuadamente las rotaciones podemos desplazar las áreas de color de un lugar a otro del hexágono hasta formar una réplica exacta del modelo.

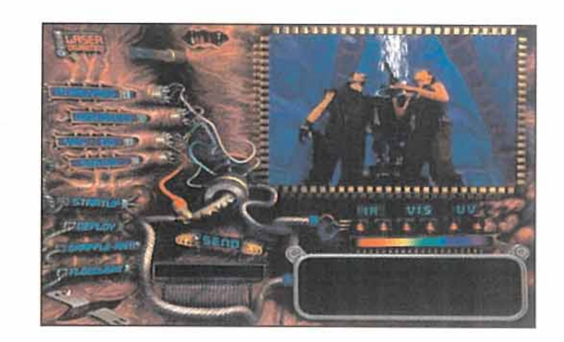


en la parte superior de la máquina apareciendo tres hendiduras. Casey atravesó la puerta naranja, atrapó con el brazo mecánico la garra alien que había quedado antes sobre el suelo, regresó a la sala central y colocó la garra sobre las hendiduras de la máquina.

De repente, la plataforma sobre la que descansaba la máquina comenzó a elevarse hasta llegar a una nueva sala que parecía ser el centro de control de toda la nave. Ari y Zack encontraron lo que parecía ser la consola de navegación de la nave y descubrieron la presencia de un gigantesco alienígena que se acercaba a ellos y parecía intentar comunicarse mediante un lenguaje basado en colores. Aterrorizado, Zack estaba a punto de atacar al alienígena con su arma cuando Casey decidió probar las combinaciones de colores encontradas en los terminales para intentar entablar contacto con él. La secuencia amarillo-verde-azul, una de las catorce secuencias extraídas, correspondía, al parecer, a un mensaje de paz, ya que el alien no intentó atacarles. En ese momento, un gigantesco embrión colocado en una especie de incubadora comenzó a agitarse y Ari y Zack fueron los primeros humanos en contemplar el fascinante espectáculo del nacimiento de una reina.

La nueva reina ayudó a Ari y Zack a liberar el Artemis, enseñó a Casey su lenguaje y les dio todos los materiales necesarios para reparar la nave. Dos especies muy diferentes, procedentes de mundos muy lejanos, habían compartido durante unas horas un mismo destino y ahora se separaban de nuevo, después de haber creado entre ellas sólidos lazos de amistad.

P.J.R.





Código Secreto

NOVASTORM (PC CD-ROM)





Está difícil la cosa, sí señor. Estos chicos de Psygnosis se han pasado ligeramente con la dificultad del «Novastorm», ¿verdad? Bien, pues el siguiente truco no os va a resolver los problemas que tenéis con el juego, ni a daros vidas infinitas, ni conseguir que paséis de nivel como por arte de magia, ni nada parecido. Pero, eso sí, es una cosa bastante curiosa y un tanto aparente. ¿Vale? Pues ahí va.

Al comienzo del nivel 1, teclead –letra a letra, ya sabéis– TOMATOES.

La tontería está en que los programadores del juego debían aburrirse un montón, después de haber terminado su labor, y decidieron meter el password para acceder a un nivel secreto en el que –os juramos que no va de cachondeo– los enemigos son feroces tomates asesinos. Así que, ya sabéis, si queréis acabaros «Novastorm», esto no os servirá, pero al menos os echaréis unas risas. ¿O no?

ARCTIC MOVES (PC)

Os gusta. Lo sabemos, lo sabemos, no lo neguéis,



que os hemos visto pegaditos a la pantallita durante días. Pero como no todo es un camino de rosas –y menos en los juegos de Dinamic, que ya sabemos cómo las gastan estos chicos–, siempre es muy agradable recibir una ayudita extra.

En este caso, no ha sido una ayudita, sino tres. Tres lectores, tres, con tres hermosas cartas, tres, para darnos los –adivinad cuántos– códigos de fase de «Arctic Moves».

Por orden alfabético: Estévez Otero, Javier (¡¡bien!!); Flores Córdoba, José Domingo (¡¡bien!!) y López Ascanio, Joaquín (¡¡bien!!). Bueno pues eso, que fenomenal, que muchas gracias a todos, y que los códigos son los que siguen a continuación.

MISIÓN 1, PARTE 2: 88368

MISIÓN 2: 28018

FINAL: 22778

Hala, que los disfrutéis con salud.

EL REY LEÓN (PC)

Pues esto que va el amigo Antonio Baños, de la bonita población de Jerez de la Frontera, y nos dice en su carta: "Para pasar de nivel: En la pantalla de presentación (donde aparecen "Start" y "Opciones") hay que teclear DWARF. Aparece un mensaje en inglés



diciendo que el truco ha funcionado. Ahora ya se puede pulsar "Start". Cuando se quiera, a lo largo del juego, pulsando la letra "L" se puede pasar al siguiente nivel, y se puede hacer cuantas veces se quiera."

Anda que, no os quejaréis de la ayudita que os acaba de dar Antonio, ¿eh? Que cosas así no se ven todos los días. Pues hala, aplausos para él y a pasar de nivel como unos locos.

P.D.: De nada, Antonio. A tí –(nosotros nos entendemos, ¿verdad?–.

```
10 CARGADOR PARA EL ULTIMATE BODY BLOWS (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 POR J.S.F.
30 LINEAS = 11:DIM D% (LINEAS*22):CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 24324 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cultimat.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CULTIMAT.COM. Cópialo y ejecútalo en el SUBDIRECTORIO del U.B.B. pa-
ra que al jugador 1 sólo le afecten los golpes especiales."
140 PRINT "Para quitarle el 'trainer', lo vuelves a ejecutar."
150 DATA "B8023DBAA901CD217303E98F008BD8B90100BABB35B8"
160 DATA "0042CD21BAA801B90100B43FCD21803EA801EB740D80"
170 DATA "3EA801747414BAD401EB6890C606A80174BAC001B04E"
180 DATA "50EB0C90C606A801EBBACC01B04A50B409CD21BABB35"
190 DATA "B80042CD21BAA801B440CD2158A2A801BADB39E82100"
200 DATA "BA283BE81B00BA153CE81500BA223DE80F00BA4941E8"
210 DATA "0900B43ECD21B8004CCD21B80042CD21BAA801B440CD"
220 DATA "21C3BAB601B409CD21B8FF4CCD2100756C74696D6174"
230 DATA "652E65786500492F4F204552524F52244465732D7472"
240 DATA "756361646F245472756361646F24554C54494D415445"
250 DATA "2E455845206E6F20636F72726563746F240000000000"
```

Cargadores

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a :

Código Secreto

MICROMANÍA
C/CIRUELOS 4
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección **CÓDIGO SECRETO**

ARE YOU AFRAID OF THE DARK?

THE TALE OF ORPHEO'S CURSE

Durante los años 20 el mago Orpheo se hizo tan popular que llegó a abrir su propio teatro. Centenares de personas llenaron todas las noches las butacas del local hasta esa terrible noche del 31 de octubre de 1928 en la que al intentar realizar su famoso truco de teletransporte la ayudante de Orpheo, su hija Elizabeth, no fue enviada de una caja a otra, sino que desapareció en el limbo. Desde esa noche Orpheo no volvió a ser el mismo y, destrozado por el dolor, acabó abandonando el teatro.



LA TEMIBLE MALDICIÓN DE ORPHEO

Setenta años más tarde el edificio del que fuera el palacio de la magia permanecía vacío y abandonado, pero una noche dos muchachos llamados Terry y Alex se acercaron a los viejos muros del teatro. Terry, que creía firmemente en la magia, había conducido hasta allí a su hermano para pedirle que le acompañara a explorar el interior del edificio. Alex pensaba que los trucos de los magos no eran sino ilusiones diseñadas para engañar al público y se resistió a acompañar a Terry, pero acabó cediendo. Se introdujeron por el callejón de la derecha del edificio y entraron en el teatro por la puerta de artistas.

La puerta conducía directamente a la parte trasera del escenario, pero nada más dar un par de pasos los dos jóvenes quedaron aterrorizados por la aparición de un fantasma cuya cabeza rodó por el suelo hasta sus pies. Mientras la puerta por la que habían entrado se cerraba a sus espaldas, fueron saludados por un nuevo espectro que pronto reconocieron como el propio Orpheo. Entre carcajadas, el mago señaló que necesitaba dos voluntarios para la función de esta noche y que había decidido utilizarles a ellos como sus nuevos ayudantes. Orpheo condujo mágicamente a Terry a una habitación llena de extraños objetos y, al darse cuenta de que Alex no estaba con ellos, abandonó a la niña en la habitación para volver a por su hermano.

Terry se dio cuenta de que estaba encerrada en el interior del museo de curiosidades naturales. Al examinar la bola de cristal que había sobre una de las mesas escuchó el extraño mensaje de una mujer, precisamente la misma mujer cuya cabeza había caído al suelo pocos minutos antes, diciendo que debían abandonar el teatro antes de medianoche para escapar de la maldición de Orpheo. Siguiendo sus indicaciones, pulsó sobre las manchas en forma de ojos que había en la parte trasera de la gran cobra disecada y escuchó el ruido de un mecanismo. Detrás del cráneo de búfalo colgado en una de las paredes había una puerta secreta.

La puerta conducía al museo de cera. Terry abrió la puerta situada justo enfrente y examinó las estatuas de cera. Al observar el libro del mago Merlín, escuchó un mensaje referente al color de ciertos ojos, y a través de la lupa de Sherlock Holmes comprobó que en el interior de una caja verde, que se abría con una llave del mismo color, había dos ojos de cristal. En uno de los pasillos, Terry descubrió que detrás de una cortina había una puerta, pero no pudo entrar porque no había luz.

Terry siguió recorriendo los pasillos del museo de cera hasta encontrar la puerta que conducía al taller de modelado. Allí encontró una vela en un cajón, abrió otro cajón, encontrando en su interior varios ojos de colores y, recordando el mensaje de Merlín, colocó sobre la máscara cercana un ojo azul y otro verde. Se volvió a escuchar el ruido de un mecanismo, pero antes de nada trepó por un montón de cajas hasta encontrar en el techo de la sala un dispositivo contra incendios, así que lo activó manualmente y el agua cayó sobre la caldera con cera caliente reduciendo su temperatura.

Terry bajó por las cajas, caminó hasta el fondo del estudio y encontró la puerta secreta que se había abierto al colocar los ojos en la máscara. Conducía a lo que parecía ser un camerino, y allí, después de recoger una llave sobre la máquina de coser, encontró un retrato de Orpheo con dos chicas a su lado. Terry recogió un cristal para gafas situado sobre el retrato, lo colocó en las gafas rotas y, al utilizarlas, tuvo una extraña visión. Las dos chicas eran Mary y Elizabeth, las hijas de Orpheo, y Mary se había enfadado porque su padre había escogido a Elizabeth y no a ella para ayudarla durante las funciones. Furiosa, Mary había estudiado magia negra y había lanzado una maldición sobre su padre según la cual todos sus trucos comenzarían a funcionar mal y ella se convertiría en la estrella.

LOS CINCO OBJETOS MÁGICOS

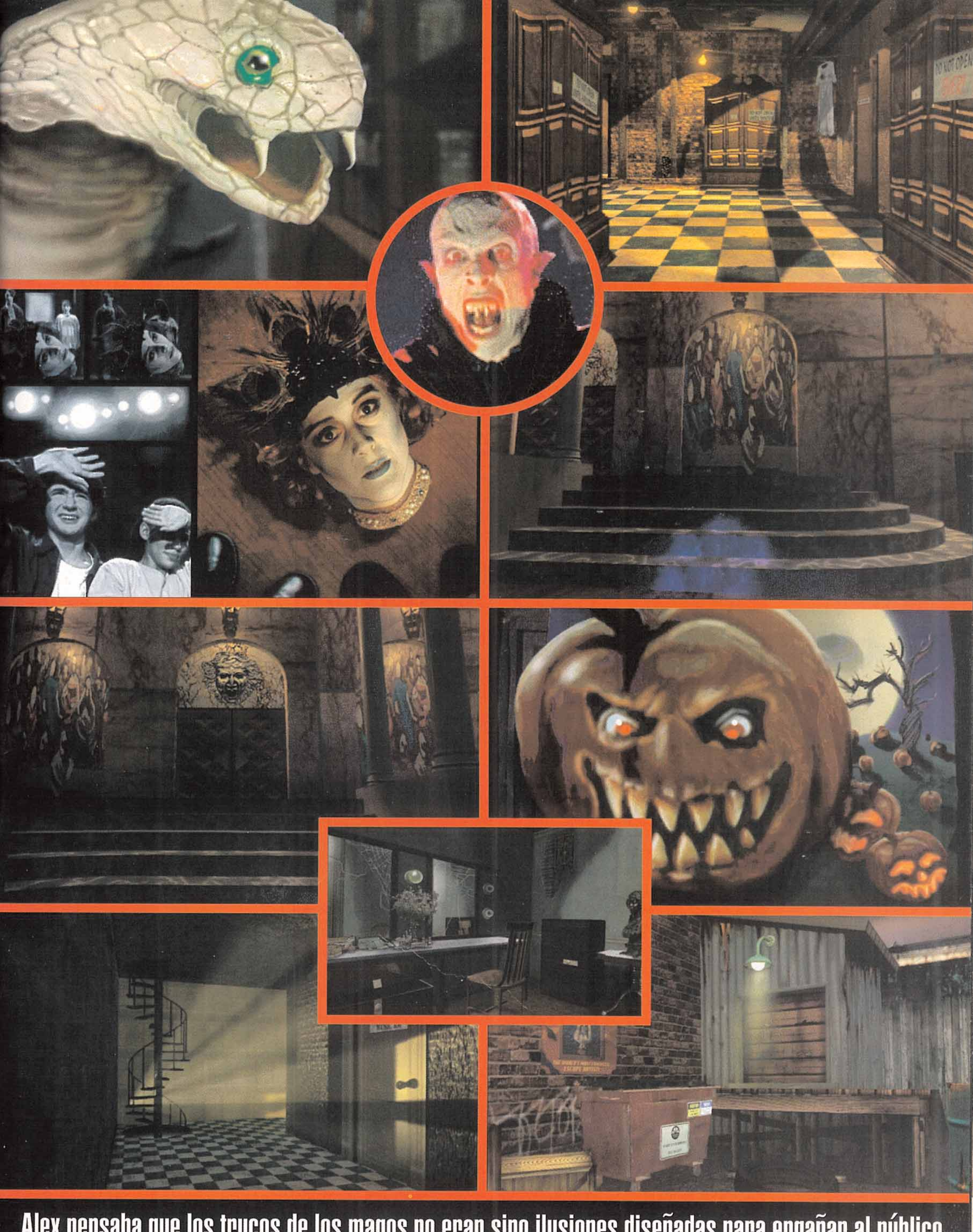
La otra puerta de la habitación estaba cerrada, así que Terry regresó al estudio de modelado, desde allí al museo de cera y alcanzó el hall del teatro a través de la puerta situada junto a la estatua del mago Merlín.

Terry subió las enormes escalinatas del teatro hasta alcanzar la planta principal, donde se encontraban las grandes puertas por las que antiguamente entraba el público. Una pequeña puerta a la derecha con la indicación "Employees only" –sólo empleados– llamó su atención, así que entró por ella, y en el pasillo que había a continuación, entró por la primera puerta para llegar a lo que parecía ser una oficina. De repente, Orpheo apareció en la habitación y, furioso al ver que Terry había escapado de su prisión, cerró la puerta con un muro de ladrillos. Pero Terry encontró algunos interesantes documentos en los cajones del escritorio, utilizó el teléfono y descubrió una puerta secreta colocando la chaqueta sobre el colgador de la pared.

Nuestra amiga estaba de nuevo en el hall, así que abrió la misma puerta, pero esta vez atravesó el pasillo y cruzó la puerta del fondo para llegar de nuevo al escenario. Se fijó en una nota con la inscripción "T BOXES" en una de las cuerdas, así que tiró de ella y dos cajas de teletransporte, indudablemente las que Orpheo utilizó en su fallido truco, se colocaron sobre el escenario. A continuación, bajó por unas escaleras de caracol hasta llegar a una habitación con el suelo cubierto de losas blancas y negras, y entró por una puerta con el rótulo "COSTUME REP/MAKEUP".

Terry examinó el espejo y pronto observó una nueva visión de la mujer sin cabeza. La mujer, que dijo llamarse Felicia, explicó que había una maldición sobre el teatro y que para romperla había que encontrar cinco objetos mágicos pertenecientes a Orpheo y colocarlos sobre la estatua de cera de Orpheo que se encontraba en el ático del teatro. Felicia estaba explicando que los objetos –sombrero, varita mágica, capa, medallón y ojos– debían ser colocados antes de la medianoche para romper la maldición, cuando se escuchó la voz de Orpheo acercándose a la habitación.

Terry se escondió detrás de unos vestidos y sólo salió cuando estuvo totalmente segura de que el mago había vuelto a marcharse. ►



Alex pensaba que los trucos de los magos no eran sino ilusiones diseñadas para engañar al público.

LA VARITA MÁGICA

Terry se lanzó por el agujero de la lavandería para alcanzar el sótano del edificio. Allí, abrió la puerta con la inscripción "PROP STORAGE", localizó un escritorio y comprobó que la llave abría uno de sus cajones. Dentro, había lo que parecía ser el pomo de una puerta, pero en el momento en el que intentaba cogerlo el esqueleto que había estado colgado de la pared cobró vida y comenzó a perseguirla. Sin perder un segundo, Terry volvió a atravesar la puerta por la que había entrado, entró en la sala de mantenimiento y corrió hasta la puerta roja que conducía a la sala de calderas. Cuando volvió a abrir la puerta, el esqueleto intentó atraparla, pero la cera que lo formaba se derritió por efectos del calor.

Libre de peligros, Terry regresó al escritorio y recogió sin problemas el pomo. Con él, se dirigió a los camerinos, se introdujo en el de Elizabeth y mantuvo una interesante conversación con la joven a través del espejo. Elizabeth explicó que estaba atrapada en el limbo desde que el truco de teletransporte falló, que su padre enloqueció a causa de la maldición y que Mary era la responsable de todo.

El pomo permitió a Terry entrar en el camerino de Aldo, una de las personas que trabajaban con Orpheo en la época de la maldición. El fantasma de Aldo explicó que había sido víctima de otro de los trucos fallidos de Orpheo y reveló que, desde la maldición, todos los trucos comenzaron a fallar y a causa de ello Orpheo perdió, no sólo a su hija, sino a todos sus colaboradores. Obsesionado con conseguir que los trucos funcionaran de nuevo, Orpheo llegó a pedir a personas de la calle que le ayudaran. Aldo explicó que su maestro, el gran Harry Houdini, tenía algo que podría ayudar a Terry, pero que para conseguirlo se necesitaba la varita mágica de Orpheo.

Terry activó un resorte junto al espejo para abrir una puerta secreta que conducía al museo de cera, pero nuestra amiga abandonó el camerino por donde había venido y encontró la habitación de los músicos junto a las escaleras de caracol. Subió al foso de la orquesta y examinó la partitura del director para descubrir que estaban interpretando la famosa ópera "La flauta mágica", así que Terry intentó coger la flauta y lo único que consiguió es que algo parecido a una flecha saliera disparado de la flauta y se estrellara en la frente del director. El objeto que había salido de la flauta era la varita mágica de Orpheo.

AL RESCATE DE ALEX

Terry regresó al museo de cera a través del camerino de Aldo, encontró la estatua de cera de Houdini y utilizó la varita mágica sobre el bolsillo de su traje de baño para revelar la presencia de una llave.

Nuestra amiga regresó al cuarto de mantenimiento a través de la puerta cubierta por una cortina, ya que ahora la vela le permitía cruzar el almacén situado detrás de ella. Atravesó la sala hasta encontrar una puerta dorada que se abría con la llave recién encontrada y dentro encontró a Alex, dividido en tres pedazos por la magia de Orpheo. Pero Terry no tuvo ningún problema para unir correctamente los tres trozos y Alex recuperó su aspecto habitual.

De nuevo juntos, los dos hermanos exploraron la habitación. Al fondo, había una caja de teletransporte idéntica a las dos del escenario, pero antes de llegar a ella recibieron la visita de un nuevo fantasma, una mujer llamada Roberta, que había sido cortada en dos por la cintura como consecuencia de un nuevo truco fallido de Orpheo. Después de escuchar de labios de Roberta que no bastaba con romper la maldición sino que había que rescatar a Elizabeth del limbo para llevar de nuevo la paz a los fantasmas del teatro, los jóvenes se dirigieron hacia la caja y, al ver que sólo había espacio para uno, Alex decidió entrar en primer lugar y pidió a Terry que le siguiera.

Alex observó la presencia de varios interruptores y pulsó el que tenía el dibujo de una tumba, pero antes de que su hermana pudiera seguir su ejemplo, Orpheo entró en la habitación y se apoderó de Terry. Alex estaba de nuevo sólo, pero la situación había cambiado, ahora era él quien estaba libre y el que debía seguir investigando para acabar con la maldición.

Alex se encontraba en algo parecido a una cripta funeraria. Encontró una lámpara, y, con ayuda de su luz, se dirigió a las tumbas y encontró una pala junto a una de ellas. Con la pala en su poder, entró en el mausoleo de Orpheo y la utilizó para mover una losa falsa de la pared. En el hueco situado detrás se encontraba otro de los objetos mágicos de Orpheo, su sombrero.

Alex salió del mausoleo y, recorriendo un pasillo situado cerca de las tumbas, regresó a la habitación donde había estado encerrado antes. Volvió a entrar en la caja de teletransporte y pulsó el botón que tenía el dibujo de unas escaleras, llegando de ese modo a una habitación en la que encontró dos llaves, una verde y otra roja.

Alex consiguió comunicarse con Felicia mediante el espejo de la próxima habitación. La mujer decapitada explicó que podía hacer llegar un objeto a Terry, así que Alex colocó la llave verde en el interior de la caja púrpura y examinó cuatro modelos a escala colocados sobre una mesa.

Escogiendo el modelo de la izquierda, el único que reflejaba con exactitud la forma de la habitación en la que se encontraba, consiguió abrir una nueva puerta secreta.

EN BUSCA DE UN MEDALLÓN

Alex se encontraba en el segundo piso del teatro y lo primero que hizo fue abrir la puerta que conducía al anfiteatro. Allí, entre un público inmóvil compuesto por estatuas de cera, encontró unos prismáticos de teatro y los utilizó para examinar de cerca el escenario. Un hombre vestido como un bufón y cubierto por un barril atravesado por espadas, cantó una extraña canción que contenía diversas pistas para resolver el misterio y finalizó su actuación arrojando hasta Alex un objeto que resultó ser la capa de Orpheo.

Alex subió un piso más y encontró una

La función ha terminado



puerta para empleados que conducía al cuarto de las luces. Abrió otra puerta y, al mirar por la ventana desde la que se contemplaba el escenario, recibió la visita de un nuevo fantasma. Se trataba de Sarah, la encargada de las luces, que explicó que Orpheo repetía cada noche sus trucos ante una audiencia de estatuas de cera y que alguien debía realizar correctamente el truco de teletransporte para devolver la paz a los habitantes del teatro.

Una nota colocada sobre la pared parecía indicar que las luces no funcionaban, así que Alex manipuló el panel de interruptores, y entrando y saliendo varias veces en la habitación de la ventana, descubrió que habían aparecido unas palabras en la pared, hasta entonces vacía, que parecían contener una importante pista. Alex regresó al panel, activó los interruptores 4-6-10 y, finalmente, encendió el interruptor principal para recuperar el suministro de energía eléctrica. Sólamente entonces pudo encender el gran proyector y, con ayuda de su luz, mirar por la ventana colocada al lado del proyector y comprobar que un objeto, que reconoció como el medallón de Orpheo, colgaba de la gran lámpara del techo.

Alex regresó a los pasillos de la última planta y encontró un cartel sobre una de las paredes con varios dibujos de espectros, así que pulsó sobre el primer y último dibujo de la fila de abajo y consiguió que se abriera una puerta secreta en la pared. Detrás, había un ataúd y una nueva caja de teletransporte, así que Alex se introdujo en esta última y pulsó sobre el dibujo de la luna.

Nuestro amigo había alcanzado el tejado del teatro, pero en lugar de explorar el tejado, decidió entrar por la puerta que quedaba a sus espaldas, bajar unas escaleras y entrar por la puerta más cercana para llegar a una zona que pronto reconoció como la situada sobre el falso techo que rodeaba la bóveda del teatro. Caminando sobre unos inestables pasillos formados por tablones, encontró en el suelo un rollo de cuerda, pero justo en el momento en el que lo recogía un horrible monstruo luminoso apareció frente a él. Sin perder un instante, Alex volvió sobre sus pasos hasta encontrar una bombilla apagada, lugar en el que introdujo un cable eléctrico en un enchufe y lo volvió a sacar para conseguir que el monstruo quedara atrapado en el interior de la bombilla. Alex regresó a los pasillos del teatro y siguió su camino hasta observar una cuerda en el suelo. La cuerda cobró vida cuando nuestro amigo se acercó a ella, pero Alex evitó un posible ataque arrojando al vacío ►



Rota definitivamente la maldición, todos los fantasmas del teatro recuperaron de nuevo la paz.

el saco de arena al que estaba atada la cuerda. Al fondo del pasillo había una puerta cerrada, pero retiró el tablón para conseguir abrirla y después de recorrer un nuevo pasillo regresó al hall del teatro.
Alex volvió a atravesar la puerta de los espectros, pero esta vez se introdujo en el ataúd y llegó a una nueva sección del falso techo. Recorriendo un nuevo pasillo cubierto de tablones y subiendo dos tramos de escaleras alcanzó la cúpula del patio de butacas y a través de un agujero pudo ver con toda claridad la lámpara que iluminaba las butacas. Con ayuda de la cuerda consiguió apoderarse del medallón de Orpheo.

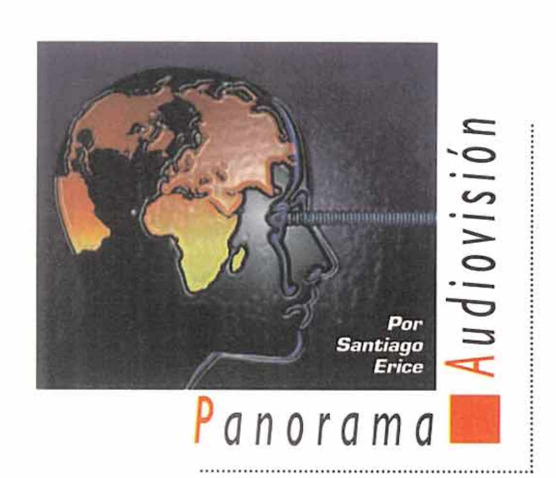
AVENTURA EN EL ÁTICO

Alex regresó al pasillo del último piso y se fijó en un cuadro que contenía un magnífico retrato de Orpheo. Después de darse cuenta de que los ojos del retrato podían moverse, colocó ambos ojos de manera que miraran hacia arriba –primero el izquierdo y luego el derecho– y dejó al descubierto una nueva puerta secreta. Subió unas escaleras, abrió la siguiente puerta con la llave roja y alcanzó el ático del teatro, las habitaciones privadas de Mary. Pero Orpheo estaba allí, preparándose para la función de la noche, y lanzando un hechizo sobre Alex provocó que se sumiera en un profundo sueño.
Preocupada al ver que su hermano no venía a rescatarla, Terry decidió explorar la habitación en la que había sido encerrada, y encontró la llave verde en el interior de una caja púrpura idéntica a la utilizada por Alex. Terry examinó los diarios encontrados en los cajones del escritorio y se fijó en una nota y un diagrama colocados sobre la pared en los que se explicaba la manera en que debían ser operadas las cajas de teletransporte. Precisamente, había una de esas cajas junto a la puerta de la habitación con una nota que indicaba que la caja no funcionaba correctamente y sólo permitía un viaje de unos tres o cinco minutos, pero decidió arriesgarse y pulsó el botón con el dibujo de un cubo.
Terry se encontraba de nuevo en el taller de modelado de figuras de cera, pero en esta ocasión subió por las cadenas situadas junto a la caldera y encontró en el techo una caja de color verde. Recordando lo que había visto junto a la estatua de Sherlock Holmes, abrió la caja con ayuda de la llave verde y dentro encontró el último de los objetos mágicos de Orpheo: los ojos.
Nuestra amiga regresó a la habitación de la caja de teletransporte justo en el momento en el que Orpheo venía a buscarla para llevarla junto a su hermano. Mientras Orpheo abandonaba momentáneamente la sala para prepararse para la función, Terry despertó a su hermano de su profundo sueño y juntos decidieron explorar la habitación para intentar encontrar la forma de escapar.
Terry y Alex abrieron una puerta con el rótulo "KEEP OUT", cogieron rápidamente una llave azul que encontraron dentro, y cerraron la puerta antes de que el ruido que surgía de ella se hiciera insoportable. A continuación, se dirigieron al dormitorio, apartaron la almohada que había sobre la cama, dejando al descubierto una caja, y al abrirla encontraron dentro una bola de cristal. Pero la bola se cayó al suelo cuando los dos hermanos intentaban examinarla y una puerta secreta se abrió junto a la cama.

EL FIN DE LA MALDICIÓN

La habitación en la que se encontraban era sin duda la utilizada por Mary para realizar sus oscuros ritos mágicos. Allí estaba la estatua de cera de Orpheo protegida por una barrera mágica creada por Mary para impedir que nadie se acercara a la estatua, pero Terry se fijó en la presencia de una vela roja con la forma de la hechicera sobre la mesa y decidió encenderla con ayuda de la otra vela, la colocada sobre un cráneo. A medida que la cera de la vela se consumía, Mary sufrió violentos espasmos que acabaron por destruir la barrera mágica.
La estatua de Orpheo estaba por fin al alcance de nuestros amigos. Terry y Alex colocaron sobre ella el sombrero, el medallón, la capa, la varita mágica y los ojos y repentinamente la estatua cobró vida al tiempo que la figura, que hasta entonces habían creído que era Orpheo, cambiaba de forma hasta convertirse en Mary. La antigua estatua reveló toda la verdad. Él era el verdadero Orpheo, convertido en estatua de cera a causa de la maldición, y la persona que todos creían que era el mago era en realidad Mary disfrazada, que de esa manera había cumplido su viejo sueño de convertirse en la estrella del teatro.
Pero Terry y Alex aún no habían completado su misión, ya que tenían que realizar correctamente el truco de teletransporte y rescatar a Elizabeth del limbo. Sin perder un segundo y perseguidos por la furiosa hechicera, nuestros amigos regresaron al dormitorio, atravesaron una puerta azul con ayuda de la llave del mismo color, llegaron al tejado por una escalera de caracol y, cruzando el tejado, alcanzaron de nuevo el escenario.
Terry y Alex se colocaron frente a las cajas y anunciaron al público inmóvil que iban a realizar el famoso truco de teletransporte. Mary irrumpió en la sala e intentó detenerles, pero Alex se introdujo en una de las cajas y pulsó el botón de la interrogación. Mágicamente, la otra puerta se abrió y Elizabeth surgió por ella después de decenas de años en el limbo.
Rota definitivamente la maldición, todos los fantasmas del teatro recuperaron de nuevo la paz. Aldo rompió sus cadenas, Felicia recuperó su cabeza cortada, Roberta consiguió unir su cuerpo y sus piernas y Sarah dejó de flotar en el aire para pisar de nuevo el suelo. Y a cada instante, mientras los afectados por su maldición recuperaban su aspecto normal, el cuerpo y el rostro de Mary sufrieron espantosas transformaciones que la transformaron en una criatura reseca y envejecida.
Aún quedaba recuperar a Alex, y para ello Terry se limitó a recordar el mensaje de la pared y mover ambas cajas hacia el centro para unirlas y convertirlas en una sola. Alex salió de ella entre los aplausos de un público que volvía a llenar de vida el viejo teatro de Orpheo, un teatro que, libre de la maldición, podía volver a ser un lugar donde disfrutar con la magia.

P.J.R.



Las razones de la calle

EL CLUB DE LOS POETAS VIOLENTOS

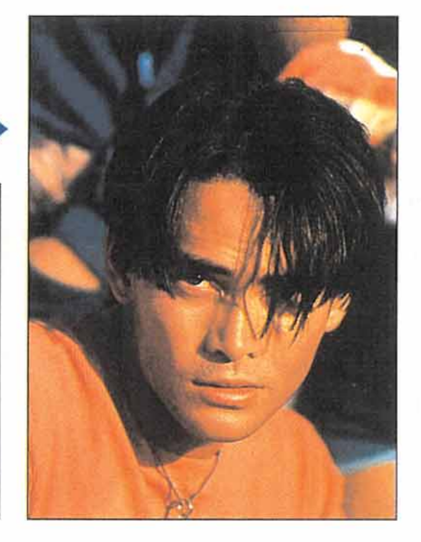
Nada de operaciones de marketing elaboradas en los despachos, El Club de los Poetas Violentos reivindica orgulloso sus orígenes callejeros. Hijo del movimiento hip hop, este numeroso grupo formado por J. M. Nafría, T. Nsombolay, F. Reyes, J. Bibang, J. L. Magro y R. Baggasse es de los pocos ejemplos raperos de nuestro país que ha conseguido editar un álbum discográfico, «Madrid zona bruta». Sus poderes: la palabra y los sampleados. Combativos y agresivos, sin pelos en la lengua, apasionados y orgullosos, encasillados despectivamente por la cultura oficial como representates de una tribu urbana –¡como si no lo fueran los encorbatados ejecutivos!–; los militantes de El Club de los Poetas Violentos forman un colectivo interracial que lanza sus mensajes a través de unas rimas protagonizadas por hechos y sucesos de la vida cotidiana. Sus odas no se estudian en las universidades ni se editan en papel cuché –hablan de pibas o racismo en vez de la insoportable levedad del ser–, pero en cualquier esquina de la ciudad te puedes encontrar a los chavales cantando aquello de "ser desagradable como un bocata podrido de perejil más maloliente que el sobaco de Jesús Gil".



Cine y videojuego, ¡vaya filón!

«DOUBLE DRAGON»







Definitivamente, la industria cinematográfica ha encontrado un filón en los vídeojuegos. El turno, en esta oportunidad, corresponde a «Double Dragon»; transformado en una película de acción, lucha, magia y aventuras. Cargadito de efectos especiales y malos-malísimos, recreado como un cómic, es de esas pelis pensadas para aplaudir cuando triunfan los buenos –exactamente igual que antes, los hoy sesudos críticos pateaban, gritaban y animaban la aparición en la pantalla del Séptimo de Caballería en los filmes de John Ford–.

El argumento es una simple excusa que no funcionaría si no fuera porque «Double Dragon-Doble Dragon» es un largometraje que, para enganchar, necesita de la complicidad incondicional del espectador. En New Angeles, ciudad del siglo XXI, el villano Koga Shuko –Robert Patrick– pretende quitar a los hermanos Jimmy y Billy Lee –Mark Dacascos y Scott Wolf– las dos mitades del poderosísimo talismán que da título a la película. Para evitarlo, la pareja protagonista contará con la ayuda inestimable de sus amigos y de sus habilidades practicando las artes marciales. «Double Dragon-Doble Dragon» supone el debut cinematográfico como director de James Yukich.

Gerundina une a Hendrix y el flamenco

RAIMUNDO AMADOR



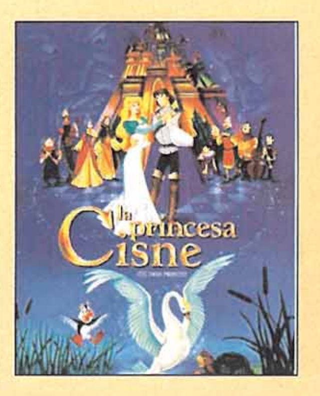
Por pitos o por flautas, Raimundo Amador siempre ha estado en un segundo plano. Formando parte de Veneno –el grupo–, Arrajatabla o Pata Negra. Acompañando a Veneno –el Kiko–, a Camarón, a Rosario, a Radio Futura, a la familia Montoya, o a Lole y Manuel. Y, sin embargo, su influencia es tal que hasta un grupo de veinteañeros del madrileño barrio de Aluche, de esos que luchan por hacerse un hueco, han formado una banda llamado Bolleré, como la canción que Raimundo tocó en Arrajatabla y que ahora ha vuelto a grabar en su disco de debut en solitario, «Gerundina».

Gerundina es la guitarra favorita de este gitano que ha tocado con negros como Chuck Berry y B. B. King; que, cuando suenan sus cuerdas, no distingue de colores de la piel; que invita a bailar la misma danza a payos y calós; que ha demostrado que Jimmy Hendrix y el flamenco no son incompatibles; que unas bulerías y el rhythm and blues caben en la misma canción. ¿Que no conoces la biografía de Raimundo Amador? Carlos Lencero, autor de algunos temas que interpreta, la resume así: "Que se crió en una chabola de lata, bajo los ya célebres y desaparecidos eucaliptos de Chapina. Que empezó a ensayarla tocando en un cartón de embalaje –la mítica "rascaera"–. Que sin dinero para seis cuerdas, se apañaba con cinco. Que para llegar a las estupendas Savárez, pasó por las alucinantes Gato Negro –esas que se afinan diciendo miauuu–. Que fue un lustre Sargento Platillo por las calles de Sevilla".

Para disfrutar del verano

«FANTASÍAS ANIMADAS»

Mientras los papás de McAulay Culkin se pelean en los tribunales por dirigir la carrera cinematográfica del niño mejor pagado de Hollywood –por suerte, lo primero está a punto de dejar de serlo y lo segundo dependerá de los magnates de la industria–, el chaval protagoniza «El Guardián de las Palabras», una historia donde se funden los personajes de carne y hueso y los de animación.

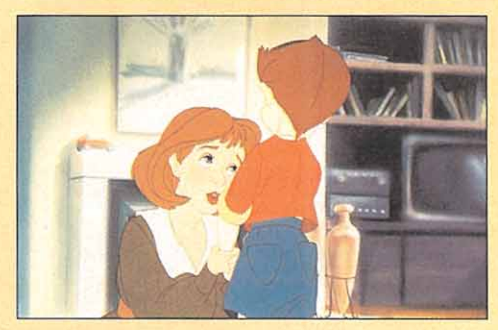














La Disney ha vuelto a reestrenar el clásico «La Bella Durmiente», aquel mágico cuento de la chica dormida por una bruja que despierta cuando recibe el beso de un esbelto y maravilloso príncipe –si lleváis a los papás a verla, que no se os olvide un buen puñado de pañuelos, llorarán mucho–.

En «La Princesa Cisne» también juega un papel importante la magia negra. En esta ocasión, la guapa Odette es transformada en cisne. Ayudada por sus amigos del bosque –una rana, una tortuga y un pájaro–, la protagonista busca al príncipe Dereck, el único que puede volver a convertirla en humana.

Un troll capaz de convertir en flores todo lo que toca con su pulgar verde es el protagonista de «El Jardín Mágico de Stanley». La lucha entre el dedo de éste y el también pulgar, pero negro, de la reina Gnorga constituyen el centro argumental en torno al cual giran estos personajes nacidos de la cultura popular, aunque la mayoría los conozcamos gracias a la televisión.

Los largometrajes reseñados son los más populares que podremos ver este verano en los cines españoles. Si contribuyen a hacernos un poco más llevadero el estío, bienvenidos sean.



El poli John Mc Clane vuelve a hacer de las suyas

«JUNGLA DE CRISTAL: LA VENGANZA»



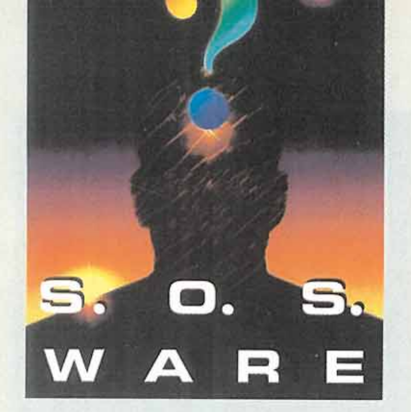


Tercera entrega de las aventuras del policía John McClane. El duro defensor de la ley y el orden –es un decir, como puede perfectamente comprender cualquiera que haya visto las dos primeras entregas de la serie– posee el extraño don de cruzarse en el camino de asesinos psicópatas, llenar la pantalla de sangre y explosiones, y terminar únicamente con los rasguños y arañazos exigidos por el guión para que la historia continúe.

En esta ocasión, el personaje interpretado por el inigualable Bruce Willis se enfrenta a un argumento diferente al de los anteriores largometrajes de la saga. Junto a Zeus Carver –Samuel L. Jackson, aclamado actor secundario en «Pulp Fiction»] participa en un juego mortal por las calles de Nueva York. En él le ha metido un tipo peligroso que busca venganza, Simon –encarnado por Jeremey Irons–. «Jungla de Cristal: La Venganza» ha sido dirigida por John Mc Tiernan, un especialista en películas de acción como «El último gran héroe», «La Caza del Octubre Rojo» o, por supuesto, «Jungla de cristal». ¡Un filme de evasión para disfrutarlo siempre y cuando no pretendas emular las hazañas de tu poli favorito!







CALOR, CALOR Y MÁS CALOR. PERO, ¿DE QUÉ NOS QUEJAMOS? ES NORMAL QUE EN VERANO SIEMPRE HAGA CALOR, Y CADA VERANO, CUANDO ESTAMOS ACHICHARRADOS FRENTE A NUESTRO ORDENADOR, NOS PREGUNTAMOS, ¿DÓNDE ESTÁ EL AIRE ACONDICIONADO, ESE INSTRUMENTO QUE TODO EL MUNDO ODIA, PERO QUE SE ECHA DE MENOS CUANDO NO HAY? PUES BIEN, A TODOS AQUELLOS SUFRIDORES QUE NO CONSEGUÍS PASAR DE UN DETERMINADO LUGAR EN VUESTRO JUEGO PREFERIDO, AGUANTANDO ESTOS TEDIOSOS CALORES –SIN AIRE, CLARO–, AHÍ VAN UNAS CUANTAS SOLUCIONES A ALGUNOS DE VUESTROS PROBLEMAS. NO OS PREOCUPÉIS, QUE HAY PARA TODOS; MÁS EN EL PRÓXIMO NÚMERO.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
SECCIÓN: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la sección MICROMANÍA – S.O.S. WARE

ALONE IN THE DARK

Después de empujar unos barriles llego a una cueva donde sale una especie de gusano que me mata. ¿Qué hay que hacer para pasar?

David Reyes. Alicante

Para llegar a los subterráneos de la mansión no debes tomar el túnel que has encontrado detrás de los barriles sino una escalera que aparecerá cuando resuelvas la prueba que hace que se mueva la mesa del despacho.

ALONE IN THE DARK 2

¿Cómo se puede subir al desván?, ¿dónde está la llave que abre la puerta de la sala de billar?, ¿cómo me meto en la chimenea?

Enrique Méndez. La Coruña

Para alcanzar el ático debes encontrar los dos trozos de un pergamino (uno está entre las estanterías de la sala de billar y otro sobre el pedestal del dormitorio), unirlos, colocar la corona sobre el busto blanco y coger el amuleto que encontrarás en la sala del fondo. A La chimenea se accede desde el desván, deberás bajar por ella después de ponerte el chaleco antibalas y arrojar la granada por el hueco. La puerta de la que hablas se abre introduciendo la bola del árbol de navidad en la máquina situada junto a la mesa de billar y usando una llave que encontrarás en el ático.

COZUMEL

¿Cómo salgo del sepulcro? ¿Dónde están los collares?

Fernando Soto. Madrid

Debes examinar la diosa dos veces, beber del frasco para escapar de su hechizo, coger la figurilla de jade y cerrar los ojos de la diosa para que la loseta que cerraba la entrada del sepulcro vuelva a abrirse. Los collares aparecerán en diversos puntos de la selva sólamente cuando hayas escapado de la pirámide.

DARK SEED

¿Qué hay que hacer para que al meterme en la cárcel del mundo oscuro no me quiten las cosas?

Carlos Rivero. Madrid

Debes dejar que el policía del mundo de la luz te arreste por profanar tumbas, guardar bajo la almohada de la celda la horquilla, los guantes y los papeles y salir mostrando la tarjeta del abogado Delbert. Al día siguiente, debes robar la pistola de la comisaría, ir al mundo oscuro, arrojar la vara al abismo para librarte del perro, dejarte arrestar y abrir la puerta de la celda con la horquilla que encontrarás junto con las demás cosas bajo la almohada.

DAY OF THE TENTACLE

¿Cómo puedo conseguir que Bernard eche a la mujer de la sala de vídeos? ¿Cómo consigo hacer fuego para asustar al detector de humo?

Alberto Cortinas. Barcelona

Cambia en el pasado el martillo del escultor por el martillo para zurdos y conseguirás que en el presente la estatua sujete la espada con la mano derecha, momento en el que podrás empujar a Edna para echarla de la habitación. Debes coger la manta de Hancock (consíguela antes que George Washington necesite un cambio de dentadura) y tapar con ella la salida de la chimenea.

HEIMDALL 2

Cuando entro en una de las dos puertas grandes llego a una isla rodeada de lava. ¿Qué se hace en esa isla?

Mario Lobato. Toledo

Antes de llegar a dicha isla debes conseguir los seis símbolos sagrados de los dioses de Tal Ker'yn, el cuarto trozo del amuleto, el símbolo de Ander y conseguir que el druida Kariel abra un agujero entre los arbustos de Her Ker'yn. Detrás, hay un pequeño sprite de fuego que te acompañará hasta que llegues a la isla de lava y que allí se convertirá en una pequeña barca que te permitirá cruzar el lago.

LEGEND OF KYRANDIA

¿Cómo puedo conseguir la piedra lunar? ¿Qué tengo que dar al bichito que me roba la copa?

Miguel Ángel Ávila. Sevilla

Dos de las cuatro piedras necesarias (además de la piedra solar y el rubí) varían en cada partida y pueden ser cualquiera de las gemas que aparecen desde el comienzo del juego, de manera que es recomendable salvar la posición en el altar de mármol y probar las diversas gemas hasta descubrir cuáles son las correctas. Para recuperar el cáliz, bebe la poción púrpura, entra en la casa del fauno, dale una manzana, vuelve a salir para recuperar tu tamaño normal y encontrarás el cáliz entre unos arbustos.

SIMON THE SORCERER

Después de colocar la escarpia en su sitio hay un muñeco de nieve que me impide pasar.

Igor. Las Palmas

Para librarte del muñeco de nieve cómete un caramelo y derrite el muñeco con tu aliento

VARIOS

Los juegos fabricados en la época del Amiga 500 ¿funcionan más rápido o con mejores gráficos en el Amiga 1200?
¿Qué tarjetas gráficas o de sonido puede soportar el Amiga 500? ¿Existen tarjetas aceleradoras para el Amiga, son compatibles con los juegos del Amiga 500?

Anónimo. Pamplona

La mayoría de los juegos antiguos, especialmente los arcades, se sincronizan con el barrido de la pantalla y por tanto no dependen de la velocidad del procesador. Sólamente programas como simuladores de vuelo y juegos que manejen gráficos sólidos o vectoriales funcionarán más rápido en el 1200.
El Amiga 500 no fue diseñado para aceptar expansiones gráficas y sonoras. Sí que existen tarjetas aceleradoras, tanto para el Amiga 500 como para el Amiga 1200, que incluyen un nuevo procesador más rápido y generalmente pueden deshabilitarse para mantener la compatibilidad de programas antiguos.



¡Haz tu pedido por teléfono! 902 17 18 19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A 14 H.

FAX: (91) 380 34 49
TEL: (91) 380 28 92

LIBROS DE SOLUCIONES

TOMO 1 - 2995
ALONE IN THE DARK • AMAZON • BARGON ATTACK • CADAVER • COLORADO • DARK SEED • DUNE • FASCINATION • HOOK • ISHAR • ISHAR II • KULT • MANIAC MANSION • MUPTI ISLAND • PANDORA • SHADOW OF THE BEAST II • LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES • SPACE QUEST III • TARHGAN • THE DAGGE OF AMON-RA • WEEN • XENOMORPH

TOMO 2 - 2995
THE EYE OF THE BEHOLDER II • CADAVER THE PAY OFF • CAPTAN BLOOD • CURSE OF ENCHANTIA • EL FETICHE MAYA • ETERNAM • GOBLINS • KYRANDIA • LOOM • LOST IN TIME - PRIMERA AVENTURA • LURE OF TEMPTRESS • THE SECRET OF MONKEY ISLAND I • OPERATION STEALTH • SHADOWLANDS • SPACE QUEST V • SYNDICATE • ULTIMA VII SERPENT ISLE (CHEAT MODE) • ULTIMA VII (CHEAT MODE) • WAXWORKS • MAPAS THE EYE OF THE BEHOLDER I • MAPAS ETERNAM • MAPAS KYRANDIA • MAPAS SHADOWLANDS • MAPAS SYNDICATE

TOMO 3 - 2995
CRUSE FOR A CORPSE • DUNE 2 • ELVIRA • FUTURE WARS • INNOCENT • LOST IN TIME PARTE 2 • THE SECRET OF MONKEY ISLAND II • THE SHADOW OF THE COMET • SIMON THE SORCERER • VEIL OF DARKNESS • MAPAS DE ELVIRA • MAPAS DE FUTURE WARS

TOMO 4 - 2995
KGB • KING QUEST VI • LEATHER GODNESS OF PHEBOS • LA LEYENDA DE DJEL • PRINCIPE DE PERSIA 2 • RETURN TO ZORK • SHADOWCASTER • STAR TRECK • THE 7th GUEST • THE DARK HALF • THE PATRICIAN • ULTIMA VII • ULTIMA VII SERPENT ISLE • MAPAS DE KING QUEST VI • MAPAS DE 7th GUEST

TOMO 5 - 2995
COBRA MISSION • GOBLINS II • HOMEY D CLOWN • INCA II • LABYRITHN TIME • LANDS OF LORE-MAPAS • OBITUS-MAPAS • RETURN OF PHANTOM • SAM AND MAX • STAR TREK II • THE INMORTAL-MAPAS • WAYNE'S WORLD • TOMO NUEVO

TOMO 6 - 2995
ALONE IN THE DARK II • BENEATH A STEEL SKY • BEVERLY HILL BILLIES • BLACK SEET • DRACULA UNLEASHED • GABRIEL KNIGHT • HEART OF CHINA • HEIMDALL • HEIMDALL II • LA ABADIA DEL CRIMEN • MYST • RED HELL • REX NEBULAR CLAVES • THE HANDS OF FATE • MAPAS DE ALONE IN THE DARK II • MAPAS DE HEIMDALL

TOMO 7 - 2995
CLAVES Y MAPAS DE DOOM • DRAGONSPHERE • ISHAR 3 • LEISURE SUIT LARRY 6 • PAGAN • ULTIMA VIII • REUNION - GUIA DEL JUEGO • ROBINSON'S REQUIEM • TRICK OR TREAT • UFO - GUIA DEL JUEGO • MAPAS DE PAGAN Y DE TRICK OR TREAT

TOMO 8 - 2995
PARA COMMODORE, AMIGA Y PC/COMPATIBLES
AL-QUADIM, BLOODNET, COMPANIONS OF XANTH, DOOM 2-GUIA DEL JUEGO, DRAGON LORE, DREAM WEB, ACSTATICA, FREDDY PHARKAS, JOURNEYMAN PROYECT, MAGIC CARPET, OUTPOST, TIE FIGHTER-GUIA DEL JUEGO, UNIVERSE

TOMO 9 - 2995
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, INFERNO, THE LITTLE BIG ADVENTURE, KYRANDIA 3, NOCTROPOLIS, POLICE QUEST IV, SYSTEM SHOCK, LEMMINGS, WAKE RAVAGER, WING COMMANDER III, MAPAS DE WAKE RAVAGER Y DE SYSTEM SHOCK

TOMO 10 - 2995
ALONE IN THE DARK 3, BUREAU 13, COMANDER BLOOD, CYBERIA, HELL, LORDS OF THE REALM, PANZER GENERAL, RETRIBUTION, RISE OF THE TRIAD, THE BIG RED ADVENTURE, WARCRAFT











Friendware

- BLAKE STONE — SHAR-750/ REG-4500
- BOPPIN — REGISTRADA-4200
- EPIC PINBALL — SHAR-750/ REG-9600
- HOCUS POCUS — SHAR-750/ REG-4500
- JAZZ JACKABBIT — SHAR-750/ REG-6500
- MYSTIC TOWERS — SHAR-750/ REG-4500
- NEO BOOK — REGISTRADA-8600
- NEO PAINT — SHAR-750/ REG-7500
- NEOSHOW — REGISTRADA-7990
- ONE MUST FALL — SHAR-750/ REG-5990
- PLANET STRIKE — REGISTRADA-4990
- QUICK MENU III — SHAR-750/ REG-6200
- RAPTOR — SHAR-750/ REG-4990, CD ROM-6990
- RISE OF THE TRIAD — SHAR-750/ REG-7450, CD ROM-7990
- SANGO FIGHTER — SHAR-750/ REG-3990
- SPEAR OF DESTINY — REGISTRADA-6990
- WACKY WHEELS — SHAR-750/ REG-4990, CD ROM-6990
- WOLFENSTEIN 3D — REGISTRADA-6500












Catálogo

- 1942 — PC3-7195, CD ROM-8995
- ACES OF THE DEEP — PC3-7495, CD ROM-8495
- ACTION SOCCER — CD ROM-5995
- ALIEN BREED 2 — PC3-6495, CD ROM-7495
- ALIEN OLYMPICS — PC3-5495, CD ROM-5995
- ALL WORLD OF LEMMINGS — PC3-5395/CD-6295
- ALONE IN THE DARK 3 — CD ROM-6995
- ARCADE POOL — PC3-3595
- ARCTIC MOVES — PC3-1795
- ARE YOU AFRAID OF THE DARK? — CD ROM-8495
- BC RACER — PC3-4495, CD ROM-5495
- BATTLE BUGS — PC3-6495, CD ROM-6495
- BATTLEDROME — PC3-6495, CD ROM-6495
- BIOFORGE — CD ROM-6990
- BODY COUNT — PC3-5845, CD ROM-6295
- BREAKTHRU — PC3-4945
- BUREAU 13 — PC3-5995, CD ROM-6495
- BUZZ ALDRIEN'S RACE INTO SPACE — CD ROM-8545
- CAMPAING II — PC3-8095
- CD BASKET — CD ROM-4445
- CHAOS CONTROL — CD ROM-7495
- CHESSMASTER 4000 TURBO — PC3-6295, CD ROM-6745
- CRYSTAL CALIBURN PINBALL — PC3-5990
- CLUB DEAD — CD ROM-8495
- COLONIZATION — PC3-6745, CD ROM-6995
- COMBAT AIR PATROL — PC3-6495, CD ROM-6495
- COMMANDER BLOOD — CD ROM-7495
- CREATURE SHOCK — CD ROM-9495
- CRIME PATROL — CD ROM-8995
- CRUSADERS DARK SAVANT — PC3-4295, CD ROM-4295
- CYBERIA — CD ROM-9495
- CYBERWAR — CD ROM-10795
- CYCLEMANIA — CD ROM-6295
- CYCLONES — PC3-6495
- D-DAY — PC3-5395
- DARK FORCES — CD ROM-7495
- DARK SEED — CD ROM-7195
- DAWN PATROL — PC3-7645, CD ROM-7645
- DAY OF THE TENTACLE — PC3-6995, CD ROM-6995
- DESCENT — PC3-8495, CD ROM-8995
- DESERT STRIKE — PC3-4195, CD ROM-4445
- DIRECTOR'S LAB — CD ROM-8495
- DISCWORLD — PC3-7495, CD ROM-8495
- DOMINUS — CD ROM-7495
- DR. RADIAKI — CD ROM-5995
- DRAGON LORE — CD ROM-8995
- DREAMWEB — PC3-7645, CD ROM-7645
- DUNGEON MASTER II — PC3-CONS, CD ROM-6745
- EARTHSIEGE — PC3-6495, CD ROM-7495
- ECSTATICA — CD ROM-8095
- FALCON GOLD — CD ROM-9895
- FIELDS OF GLORY — PC3-5845
- FIFA SOCCER — PC3-5395, CD ROM-5395
- FIGHTER WING — CD ROM-6995
- FLEET DEFENDER — PC3-7195, CD ROM-8995
- FLIGHT LIGHT — PC3-7495, CD ROM-7495
- FLIGHT SIMULATOR 5.1 — PC3-6995, CD ROM-8995
- FLIGHT UNLIMITED — CD ROM-7495
- FREDDY PHARKAS — PC3-6495, CD ROM-7495
- FRONT LINES — PC3-5495, CD ROM-5495
- GABRIEL KNIGHT — PC3-7995, CD ROM-9795
- GENESIA — PC3-5395, CD ROM-7995
- GUILTY — PC3-6495, CD ROM-7495
- HARPOON II — PC3-8995
- HELL — CD ROM-6995
- HELL CAB — CD ROM-7990
- HIGH SEAS TRADER — PC3-5495, CD ROM-5495
- HI-OCTANE — CD ROM-7495
- INDY CAR — PC3-6295
- INFERNO — CD ROM-8095
- INT. TENNIS OPEN — CD ROM-6995
- ISHAR III — PC3-5395, CD ROM-6745
- JETSTRIKE — CD ROM-5495
- JOURNEYMAN PROYECT TURBO — CD ROM-6495
- JUMP RAVEN — CD ROM-8495
- JUNGLE STRIKE — PC3-4495
- KICK OFF 3 EUROPEAN — CD ROM-4995
- KINGDOM-THE FAR REACHES — CD ROM-9495
- KLIK & PLAY — PC3-7995, CD ROM-7995
- KIYEKO — CD ROM-6995
- KNIGHT OF XENTAR — CD ROM-10495
- KYRANDIA 3 — CD ROM-8995
- LEGIONS — PC3-6495
- LITIL DIVIL — PC3-4445, CD ROM-6995
- LITTLE BIG ADVENTURE — PC3-7195, CD ROM-7195
- LODE RUNNER — PC3-5095, CD ROM-6495
- LORD OF THE REALMS — PC3-5395, CD ROM-6295
- MAGIC CARPET - HIDDEN WORLDS — CD ROM-3990
- MANCHESTER UNITED 2 — PC3-4495, CD ROM-4495
- MASTER OF MAGIC — CD ROM-9495
- MASTER OF ORION — CD ROM-7990
- MENZOBERRANZAN — CD ROM-7495
- METAL & LANCE — PC3-5845
- METAL MARINES — PC3-6495, CD ROM-7495
- MORTAL KOMBAT II — PC3-5495, CD ROM-7495
- MUSIC TIME — PC3-14495, CD ROM-14495
- MYST — CD ROM-8495
- NASCAR RACING — PC3-9495, CD ROM-9995
- NHL HOCKEY '95 — CD ROM-6295
- NICK FALDO DELUXE — CD ROM-6495
- NOCTROPOLIS — CD ROM-8095
- NOVASTORM — CD ROM-8095
- PC BASKET 3.0 — PC3-2750
- PC CALCIO — PC3-2245
- PC FUTBOL 3.0 — PC3-2695
- PC STRIP POKER — PC3-2695, CD ROM-2695
- PGA 486 TOUR GOLF 2.0 — CD ROM-6295
- PINBALL DREAMS DELUXE — CD ROM-5395
- PINBALL FANTASIES DELUXE — CD ROM-5495
- PLANET FOOTBALL — PC3-4945
- POLICE QUEST IV — PC3-7495, CD ROM-8995
- POWER DRIVE — PC3-4495/CD-4495
- PRISIONER OF ICE — CD ROM-7495
- PSYCHO PINBALL — PC3-6995, CD ROM-6995
- RETRIBUTION — PC3-5095, CD ROM-6995
- REY LEON — PC3-5395
- ROL CRUSADERS — PC3-2495
- RUGBY WORLD CUP — CD ROM-5495
- SAM & MAX — PC3-6995, CD ROM-6995
- SCOTTISH VIRTUAL OPEN — CD ROM-6495
- SIM CITY 2000 — CD ROM-7195
- SLIPSTREAM 5000 — PC3-4995, CD ROM-5495
- SOCCER SUPERSTAR — CD ROM-5495, BALON DE REGALO
- SPACE ACE — CD ROM-7995
- SPACE FEDERATION — PC3-8495
- SPACE SIMULATOR — PC3-8995
- STAR CRUSADER — CD ROM-5495
- STAR TREK 25TH ANNIVERSARY — CD ROM-7645
- STAR TRECK JUDG. RITES — PC3-7495
- STRIKER 95 — PC3-6495, CD ROM-6495
- S. STREET FIG. II TURBO — PC3-5995, CD ROM-6495
- STRIP POKER PRO — CD ROM-5495
- SUBWAR 2050 — PC3-7195, CD ROM-8995
- SUPER QUINIELAS — PC3-2245
- SUPER SKI PRO — PC3-5995, CD ROM-6995
- SYSTEM SHOCK — PC3-7195, CD ROM-6295
- TANK COMMANDER — CD ROM-6495
- THE BLUE & THE GRAY — PC3-5395
- THEME PARK — PC3-6295, CD ROM-7195
- TIE FIGHTER — PC3-6995, Misiones-2995
- TRANSPORT TYCOON — PC3-6745, CD ROM-6995
- TRICK OR TRAT — PC3-4945
- UFO — PC3-6295, CD ROM-7495
- ULTIMA VIII — PC3-8095
- UNDER A KILLING MOON — CD ROM-11495, Actualiz.-990
- UNIVERSE — PC3-4995, CD ROM-5995
- US NAVY FIGHTERS — CD ROM-8095
- VIRTUA CHESS — CD ROM-6495
- VIRTUA POOL — CD ROM-9495
- VOYEUR — CD ROM-8495
- WAKE OF THE RAVAGER — PC3-7495
- WALLS OF ROME — PC3-3095, CD ROM-3095
- WILD BLUE YONDER — CD ROM-9895
- WING COMMANDER III — CD ROM-9495
- WINGS OF GLORY — CD ROM-6495
- WOODRUFF — CD ROM-7495
- X WING (EDICION COLECCIONISTAS) — CD ROM-8895
- X-COM — CD ROM-7990
- ZEPHYR — CD ROM-7195
- ZEPPELIN — CD ROM-9895
- ZOOL 2 — PC-3495, CD-6995
- ZORRO — CD ROM-5495























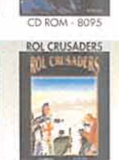




































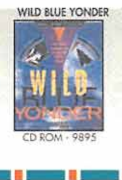






















TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

SERVIPACK — TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS
TEL: (91) 380 28 92

¡Haz tu pedido por teléfono! o utiliza el cupón de pedido

902 17 18 19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

VIDEO










Título	Precio
RECORD OF THE LODOSS WAR 3 (NOVEDAD MANGA DEL MES)	PVP - 1.995
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS	PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO	PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA	PVP - 1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE	PVP - 1.995
DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE	PVP - 1.995
RANMA 1/2 - AKANE Y SUS HERMANAS	PVP - 1.995
GUYVER (NOVEDAD ANIME DEL MES)	PVP - 1.495
UROTSUKIDOJI	PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2	PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1	PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2	PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 3	PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 4	PVP - 2.495

MANGA

3x3 OJOS	1.995
3x3 OJOS 2	2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE	2.495
APPLESSED	2.995
DANGAIOH	2.995
DEVIL MAN	2.995
DEVIL MAN 2	1.995
DOMINION TANK POLICE	1.995
DOMINION TANK POLICE 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 4	1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA	2.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL"	2.995
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LENSMAN	2.995
MACROSS PLUS	1.995
MONSTER CITY	2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA"	1.995
MUNDO RUMIKO "MARIS"	1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST	1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO"	1.995
NINJA SCROLL	2.995
ODIN	2.495
PAT LABOR	2.995
PROYECTO A KO	2.995
RECORD OF THE LODOS WAR	2.995
ROUJIN Z	2.995
ROYAL SPACE FORCE	2.995
RG VEDA	2.995
TOKIO BABYLON I	2.495
TOKIO BABYLON 2	1.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI 2	2.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	2.995

ANIME

BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
BUBLEGUM CRISIS	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
CLIPIN III (LA CONSPIR. DE FUMA)	2.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX	1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE	1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2)	2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4)	2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6)	2.995
MI VECINO TOTORO	2.995
NADIA	1.995
OH MY GOODESS	2.995
OH MY GOODESS (3Y4)	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2	2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA	1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR	2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2	1.995
ROBOT CARNIVAL	1.995
THE COCKPIT	2.995

STRONG

BOILING POINT	2.995
BRAINDEAD	2.995
EL REY DE LA MUERTE	2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH	2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA	2.995
GUNHEAD	2.995
HONG KONG WAR	2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE	2.995
MORTAL ZOMBIE	2.995
NEKROMANTIK (VOSE)	2.995
NEKROMANTIK 2 (VOSE)	2.995
ROBOCOP 4	2.995
ROBOCOP 5	2.995
ROBOCOP 6	2.995
SONATINE	2.995
TETSUO	2.995
TETSUO 2	2.995
VIOLENT COP	2.995

CARTOONIA

ARION	2995
CITY HUNTER	1995
DIGTAL DEVIL STORY	2495
DOUBLE DRAGON	2495
GIGOLO	2495
GREEN LEGEND RAN 1	1995
GREEN LEGEND RAN 2	1995

X-MEN

NOCHE CENTINELAS	1.495
MAGNETO REUNION	1.495
CORAZONES C.	1.495

CD ROM





PACKS DE SHAREWARE — Contienen: •JUEGOS EDUCATIVOS •PROGRAMAS GRAFICOS •CLIPARTS •BASES DE DATOS •PROCESADORES DE TEXTO •UTILIDADES DOS Y WINDOWS •COMUNICACIONES Y MUCHOS MAS...

Título	Precio
CICA SHAREWARE FEB 95	2.990
PEGASUS 5.0	4.990
TOO MUCH SHAREWARE	3.990
NIGHT OWL	3.990
SHAREWARE OVERLOAD TRIO (SUPER PACK Contiene 3 CD)	3.990
CICA WINDOWS (SUPER PACK Contiene 3 CD)	3.990
WORLD OF SHAREWARE (SUPER PACK Contiene 3 CD)	4.990

¡OFERTA INCREIBLE! 6 PACKS DE SHAREWARE TODOS POR 4.990

BEST OF SHAREWARE 13 · SHAREWARE 4 · THE BEST OF GAMES 2 · WINDOWS & OS/DOS · THE BEST OF BBS · MODEM MADNESS






Título	Precio
ARCADE COMPANION	1.990
ARCADE COMPANION Vol 2	1.990
WORLD OF WINDOWS POWER GAMES	3.990
WINDOWS POWER GAMES (80 JUEGOS PARA WINDOWS)	3.990
101 ONLY THE BEST GAMES	2.990
101 ONLY THE BEST GAMES #2	2.990

EXPLOSSION 3 — 4.900
- MAS DE 600 Mb.
- SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL I Y II
- EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
- ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS

SHARESPAÑOL — 3.990
SHAREWARE EN ESPAÑOL: APLICACIONES PROFESIONALES, EDUCACION, PROGRAMACION, JUEGOS, ETC.

Título	Precio
TOP 200 DOS Vol 3	2.990
TOP 100 WINDOWS Vol 3	2.990
200 WINDOWS GAMES	2.990




UTILIDADES • APLICACIONES





Título	Descripción	Precio
METAMORF 3	CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA	4.750
MORPHOLOGY 101	PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS INCLUYE TUTORIAL ANIMACIONES Y EJEMPLOS	6.990
VISTA PRO	GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D	13.990
VR WORKSHOP	DISEÑO DE OBJETOS EN 3D	6.990
UTILITIES PLATINUM		1.990
POWER UTILITIES		2.490
LINUX DEVELOPER RESOURCER		4.990
LINUX DEVELOPER KIT		4.990
500 FONTS		2.990
CLIP ARTS&FONTS		2.990
4000 ICONS		2.990
How to Create MULTIMEDIA		3.990
ANIMATION How to CD		3.990









IDIOMAS

HABLEMOS INGLES — 9.990
- CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA.
- 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM
- VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS
- EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO
- EJERCICIOS GRAMATICALES

DICTIONARIES & LANGUAGE — 9.990

IDIOMAS MULTIMEDIA — JUNIOR 6.295 — ADULTOS 7.195
• INGLES • FRANCES • ALEMAN

OS/2 WARP VERSION 3 — 9.400

- SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL
- EJECUTA APLICACIONES DE DOS Y WINDOWS
- AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA
- LENGUAJE REXX
- PROGRAMAS DE GESTION PROFESIONAL INCLUIDOS: PROCESADOR DE TEXTOS, HOJA DE CALCULO, BASE DE DATOS, INFORMES/AGENDA, COMUNICACIONES, ENVIO/RECEPCION DE FAX, CONEXION COMPUSERVE, CONEXION INTERNET

EDUCATIVOS PC/CD

ADIBU CALCULO - LECTURA	ADI MATEMATICAS PC	ADI LENGUA PC	ADI INGLES PC
1º PRIMARIA PC - 7600	2º CICLO PRIM - 7600	2º CICLO PRIM - 7600	3º CICLO PRIM - 7600
1º PRIMARIA CD - 8600	3º CICLO PRIM - 7600	3º CICLO PRIM - 7600	1º CICLO SEC. - 7600
2º PRIMARIA PC - 7600	1º CICLO SEC. - 7600	1º CICLO SEC. - 7600	2º CICLO SEC. - 7600
2º PRIMARIA CD - 8600	2º CICLO SEC. - 7600		

COMPLETAMENTE EN ESPAÑOL

Título	Precio
ARTHUR'S BIRTHDAY	6.295
LITTLE MONSTER	6.295
RUFF'S BONE	6.295
SPIROU, EL CASO DEL FALSO COLABORADOR	6.295
TIO ARCHIBALD	6.295



MEGA DRIVE 12.990 · SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL-STARS 4 JUEGOS 14.990 · GAME GEAR 14.990



DISCOS VIRGENES

DISCOS 3 1/2 CAJA DE 10 — 595

Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores — 8.990
GAMEBOY — 6.990
AMARILLA · BLANCA · NEGRA · ROJA · VERDE · TRANSPARENTE

TENEMOS JUEGOS DE SPECTRUM, ATARI PC 5 1/4, AMSTRAD, C-64, MSX A 395 Ptas. ¡CONSULTANOS!



SEGA SATURN — CONSOLA PAL 69.900 — CONSOLA PAL + VIRTUA FIGHTERS 79.900

Versión española ¡Ya disponible!

CLOCKWORK KNIGHT	DAYTONA USA	VICTORY GOAL	VIRTUA FIGHTER
P.V.P. - 11.990	P.V.P. - 11.990	P.V.P. - 11.990	P.V.P. - 11.990

ARCHIVADORES



Artículo	Precio
MULTIBOX 90 3 1/2	2495
MULTIBOX 20 CD	3245
EUROBOX 50 3 1/2	750
EUROBOX 100 3 1/2	850
ARMARIO 36 CD'S	3995
EUROBOX 24-32 CD	1475
EUROBOX 12-16 CD	950
DISK CUBE 15 3 1/2	795
PORTIBOX 12 CD	1995
TORRE DOBLE 120 CD'S	6995
MAGIC BOX 5 3 1/2	575
CAJA 1 CD PACK 5	495
CAJA 2 CD's PACK 5	795
FLIP DISK CD'S 12	1995
FLIP DISK CD'S 24	3195
FLIP CD ROM 12	1995
FLIP CD ROM 24	3195

LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO
- DISCO LIMPIADOR 3 1/2 815
- CD LIMPIADOR 1675
- KIT LIMPIEZA CD 815
- LIMPIADOR DE SUPERFICIES 815











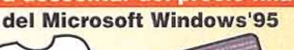



Precio Final 19.900 Pts. (IVA Incluido)



Ya llega... Lanzamiento en España: 6 de Septiembre

Haz ahora tu reserva — **1.000 Ptas.** a descontar del precio final del Microsoft Windows'95




Y consigue... Una camiseta y una alfombrilla



PUEDES HACER TU RESERVA EN TODOS LOS CENTROS MAIL Y EN PEDIDOS TELEFONICOS, POR MODEM O POR CORREO. (PAGO CONTRARREMBOLOSO DE 1.000 PTAS)



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

- * PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- * SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- * PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- * SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.



¡Haz tu pedido por teléfono!
o utiliza el cupón de pedido

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h



FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

EN MAIL TENDRAS TU ORDENADOR A UN PRECIO SUPER COMPETITIVO Y "A TU MEDIDA"

PLACA	.... Ptas.
MICRO	.... Ptas.
CONTROLADORA	.... Ptas.
DISCO DURO	.... Ptas.
DISQUETERA	.... Ptas.
MEMORIA	.... Ptas.
TARJETA DE VIDEO	.... Ptas.
MONITOR	.... Ptas.
TECLADO	.... Ptas.
VENTILADOR	.... Ptas.
CAJA	.... Ptas.
SISTEMA OPERATIVO	.... Ptas.
TOTAL (IVA Incluido)	.... Ptas.

PLACA	486 Dx4 256Kb VLB	14.990 Ptas.
MICRO	INTEL Dx2 66	19.990 Ptas.
CONTROLADORA	VLB 2FDD	2.990 Ptas.
DISCO DURO	540 Mb	24.990 Ptas.
DISQUETERA	FDD 3 1/2	4.990 Ptas.
MEMORIA	SIMM 4Mb	21.990 Ptas.
TARJETA DE VIDEO	VLB S-3	12.990 Ptas.
MONITOR	14" Color	34.990 Ptas.
TECLADO	Membrana	2.990 Ptas.
VENTILADOR	486	1.490 Ptas.
CAJA	Minitorre T-2	7.990 Ptas.
SISTEMA OPERATIVO	MS DOS 6.2	5.990 Ptas.
TOTAL (IVA Incluido)		156.380 Ptas.

Para saber cuánto te cuesta sólo tienes que sumar los componentes
MIRA ESTE EJEMPLO



PC COMPONENTES

CONTROLADORAS



- CONTROLADORA IDE 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 1.990
- CONTROLADORA VLB 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 2.990
- CONTROLADORA PCI 2FDD/4HDD/2S/IP/IG 5.490
- CONTROLADORA VLB Doble ventilador, IDE-3 Alta velocidad 7.490
- CONTROLADORA PCI Doble ventilador, IDE-3 Alta velocidad 7.490

MEMORIA

- SIMM 1Mb 30 CONTACTOS 5.990
- SIMM 8Mb 72 CONTACTOS 45.990
- SIMM 16Mb 72 CONTACTOS 72.990



TECLADO

- TECLADO 102 TECLAS MEMBRANA 2.990
- TECLADO MECANICO 3.990



VENTILADORES

- VENTILADOR 486 .... 1.490
- VENTILADOR PENTIUM 1.990



TARJETAS DE VIDEO

- VGA VLB S-3 1 Mb ampliable 2 Mb 12.990
- VGA PCI 1 Mb ampliable 2 Mb 14.990
- VGA VLB CIRRUS LOGIC 1 Mb ampliable 2 Mb 12.990



DISQUETERA

- FDD 3.5 1.44 Mb .. 4.990



SISTEMA OPERATIVO

- MS DOS 6.2 .... 5.990
- MS DOS 6.2 + WINDOWS 3.11 .... 16.990

DISCOS DUROS

- DISCO DURO 850 Mb 39.990
- 1 GIGA 49.990

DICO DURO 540 MB
24.990

MONITORES

- PROVIEW 14" Color 28 D.P NO ENTRELAZADO, FULL SCREEN, ENERGY SYSTEM BAJA RADIACION 34.990
- PROVIEW 15" Color 28 D.P NO ENTRELAZADO, FULL SCREEN, PANTALLA PLANA, ENERGY SYSTEM BAJA RADIACION 54.990

CAJAS

SOBREMESA T1 -7.990 · SOBREMESA W1 -7.990 · SOBREMESA DELUXE -9.990
MINITORRE T2 -7.990 · MINITORRE W2 -7.990 · MINITORRE DELUXE -9.990

PLACAS

- PLACA 486 DX4 256 CACHE ZIF VLB 14.990
- PLACA 486 DX4 256 CACHE ZIF PCI Controladora y Puertos integrados 19.990
- PLACA PENTIUM 256 Caché PCI 28.990
- PLACA PENTIUM 256 Caché Intel Triton 39.990

MICROS

- MICRO INTEL DX2-66 .... 19.990
- MICRO INTEL 486 DX4-75 .... 23.990
- MICRO INTEL DX4-100 .... 34.990
- MICRO INTEL PENTIUM P90 .... 59.990









Genius

SCANNERS
SCANMATE 256 · SCANMATE COLOR





GENIUS VGA TO TV CONVERTER

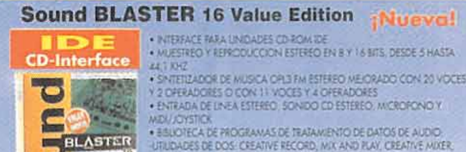
IDEAL PARA VISUALIZAR SU PRESENTACION EN UNA PANTALLA DE TELEVISION



Sound BLASTER



Sound BLASTER AWE32



LA ULTIMA GENERACION DE TECNOLOGIA DE SONIDO "WAVEFFECTS" PERMITE LA PRODUCCION DE SONIDOS EN ESTEREO CON CALIDAD DE ORQUESTA (128 INSTRUMENTOS).
ESTA TARJETA DESTINADA EN PRINCIPIO A LOS PROFESIONALES, PERMITIRA A UN SIMPLE AFICIONADO DISFRUTAR DE LO MEJOR DE LA MULTIMEDIA HOY EN DIA INCLUYE 3 INTERFACE CD-ROM, VOICE ASSIST, TEXT ASSIST, ETC.

Sound BLASTER 16 Value Edition ¡Nueva!

IDE CD-Interface

17.990

- INTERFACE PARA UNIDADES CD-ROM IDE
- MUESTREO Y REPRODUCCION ESTEREO EN 8 Y 16 BITS, DESDE 5 HASTA 44.1 KHZ
- SINTETIZADOR DE MUSICA OPL3 FM ESTEREO MEJORADO CON 20 VOCES Y 2 OPERADORES O CON 11 VOCES Y 4 OPERADORES
- ENTRADA DE LINEA ESTEREO, SONIDO CD ESTEREO, MICROFONO Y MIDI/JOYSTICK
- BIBLIOTECA DE PROGRAMAS DE TRATAMIENTO DE DATOS DE AUDIO:
- UTILIDADES DE DOS: CREATIVE RECORD, MIX AND PLAY, CREATIVE MIXER, CREATIVE QUICK CD, CREATIVE INTELLIGENT ORGAN
- UTILIDADES DE WINDOWS: CREATIVE ENSEMBLE AV, CREATIVE WAVE STUDIO 2.0, CREATIVE SOUNDO'LE, CREATIVE MOSAIC
- SOFTWARE DE SINTESIS DE VOZ: TEXT ASSIST, CREATIVE TALKING SCHEDULER

S.B. AWE 32 Value Edition ¡Novedad!

34.990



VIDEO BLASTER MP 400

DESCOMPRESION MPEG PARA LA VISUALIZACION DE SECUENCIAS DE VIDEO VISUALIZA IMAGENES EN MOVIMIENTO EN EL PC CON UNA EXCEPCIONAL CALIDAD DE IMAGEN. IDEAL PARA APLICACIONES DE VIDEO INTERACTIVO Y PARA LA VISUALIZACION DE TITULOS DE VIDEO EN EL FORMATO VIDEOCD

54.900

KIT CD-ROM





DISCOVERY CD 16 Value edition

Sistema Multimedia con un fascinante software

- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16
- UNIDAD CD-ROM
- ALTAVOCES ESTEREO
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1, COMPATIBLE CON OS/2 2.1
- SOFTWARE: UTILIDADES DE CREATIVE

SUPER 39.990 PRECIO

MPC2 Multimedia PC · Photo CD · Microsoft Windows Compatible · Sound Blaster 16

...y ahora también incluye:







ENGLISH TO TOUCH · MAHJONG · AIR COMBAT · WING COMMANDER II · ULTIMA VII · ULT. UNDERWORLD II · POPULOUS II · SEVEN CITIES OF GOLD · SHADOW CASTER · SPACE HULK



4X Multimedia Home CD

74.900

WORKS · PUBLISHER · DESIGN PACK · ENCARTA 95 · BOOKSHELF 94
ANCIENT LANDS · CINEMANIA 95 · MUSICAL INSTRUMENTS · SCENES · ANIMALES PELIGROSOS · GOLF











IMPRESORAS

STYLUS	HP 540	DESKJET 660 C	BJ 200 EX	BJC 400 COLOR
EPSON	HEWLETT PACKARD	HEWLETT PACKARD	Canon	Canon
INYECCION COLOR COLOR 94900 / INYECCION NEGRO 800 + 45900	54900	INYECCION EN COLOR 74900	INYECCION NEGRO 45990	INYECCION EN COLOR 67990















PRODUCTOS PRIMAX



JOYSTICKS



ANALOG EDGE II- 3900 · ANALOG GRAVIS- 7990 · AVENGER PRO- 3495 · DIGITAL PROPAD- 3990 · FLIGHTSTICK- 11500 · MEGAGRIP VIII- 3995

MEGAPAD VII- 3595 · MEGASTICK III- 1895 · PAD GRAVIS- 4500 · PC MISSION- 2990 · PC RAIDER- 4290 · PHANTOM 2- 3490







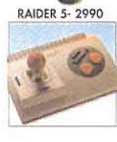






PYTHON- 1995 · RAIDER 5- 2990 · STARFIGHTER 5- 2595 · SUPER WARRIORS- 3995 · TELEMACH- 6900 · TORNADO- 3490







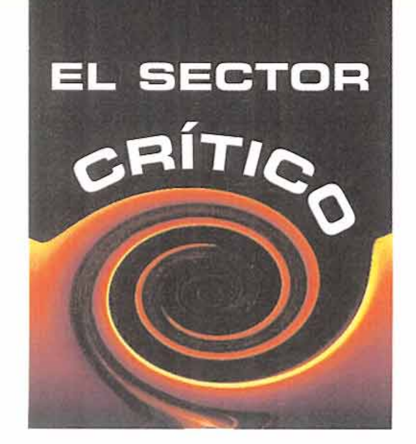




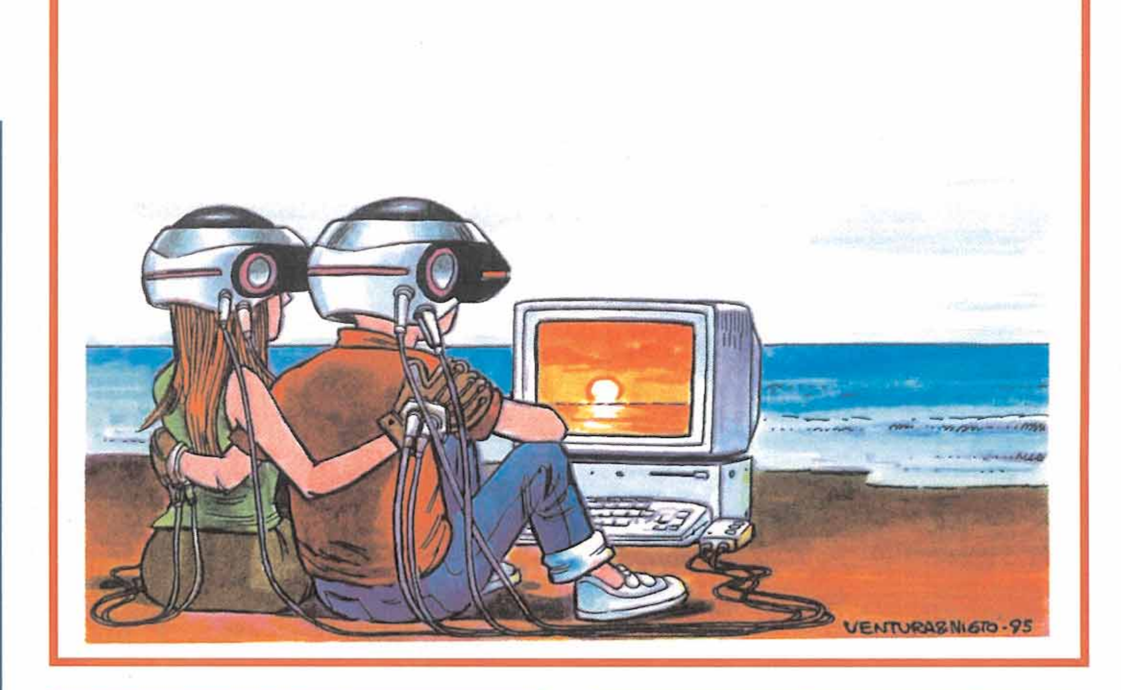








HUMOR por ventura y Nieto



¿Qué he hecho yo para merecer esto?

Nuestros indignados lectores siguen descargando sus iras y odios contra los affaires informáticos de todos los días, y el turno ésta vez es para **Alberto Delgado Martínez** de Madrid, que nos expone su queja en la siguiente carta: ...*Tengo un ordenador PS/1, 40MB de disco duro y 2MB de RAM. Comparándolo con las bestias de hoy en día, mi ordenador es de la Prehistoria, y escribo para protestar porque me parece muy bien que las compañías hagan muchos juegos y con muchísima calidad, pero a las personas que se compraron un ordenador antiguo no les funciona ninguno. Creo que las compañías tienen que tomar ejemplo de Digital Pictures porque hace juegazos para máquinas superiores y para las de la Edad de Piedra. Y en verdad, estoy muy decepcionado, ¡es que no me funciona ni un juego bueno!, que si 8MB de RAM, que si 20MB de disco duro... O sea, que si las compañías buenas hacen juegos para ordenadores buenos, que piensen en los ordenadores malos, y que no piensen en que me compre otro ordenador, porque no tengo un duro, y si me lo compro será en el año 3050. ¿Que he hecho yo para merecer ésto?...*



Ahí queda eso. No pensamos que sea este el único problema que tengais muchos de vosotros, ni que seáis unos usuarios completamente felices. Aquí tenéis vuestra particular picota para poner en ella a quien lo merezca, lo que podreis hacer escribiendo a: MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre sección EL SECTOR CRÍTICO

PREMIOS... PREMIOS...



En la última edición de los Shareware Industry Awards 1995 celebrada en Scottdale (USA) y patrocinada por las principales empresas de shareware de todo el mundo, el premio al mejor juego shareware de 1994 recayó en «Rise of the Triad», que se impuso a los otros finalistas: «Descent», «Heretic» y «One Must Fall». Este premio al juegazo de Apogee confirma las preferencias de los jugones de medio mundo.

¿Qué... efecto tendrá en sus competidores el anuncio de Sony del precio de lanzamiento de Playstation a 299 libras, 100 menos que la Saturn?

¿Cuál... será la próxima película inspirada en un videojuego después de «Double Dragon» y «Mortal Kombat», quizá «Doom», o «Commander Blood»?

¿Cómo... es posible que ninguna compañía de software haya sacado un juego de ciclismo inspirado en el Tour de Francia, el Giro o la Vuelta?

¿Por qué... se siguen haciendo juegos que no permiten al usuario jugar en red, o bien vía modem, o simplemente con null modem?

LO PEOR DEL MES

Al contrario que ocurre con los de otros generos más populares, juegos de estrategia como «Machiavelli» o «Pizza Tycoon», no son traducidos a nuestro idioma. ¿Es que los aficionados a este género no tienen derecho a disfrutar sus juegos preferidos en castellano?

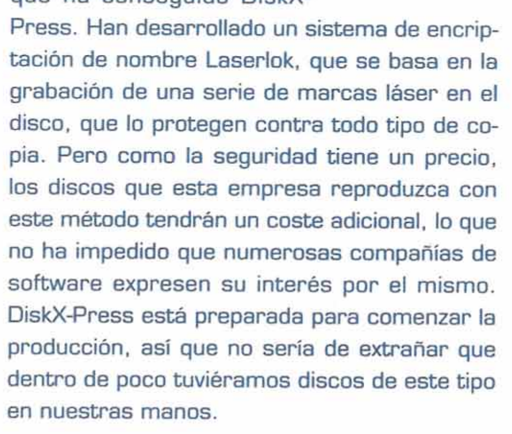
FORMIDABLE...

que se haya anunciado el lanzamiento oficial en nuestro país de Windows 95 para el día 6 de septiembre, después de tantos meses de pruebas y de evaluación de versiones beta por miles de usuarios en todo el mundo. El mismísimo Bill Gates se desplazará a nuestro país para presentar el producto el día anterior a su lanzamiento, y para avalar su gran apuesta de futuro, una vez solucionados todos los bugs descubiertos en la fase de desarrollo. El que tal vez sea el sistema operativo del futuro para PC, cuenta con el apoyo de numerosas empresas de software, tanto de aplicaciones como de juegos, muchas de las cuales ya han desarrollado programas que funcionarán sólo bajo Windows 95 aprovechando todas sus posibilidades. Mindscape, Spectrum Holobyte, Accolade, Viacom, 47-Tek, o Activision –de la que hemos tenido ocasión de ver «Pitfall», un arcade de plataformas con un aspecto externo inmejorable–, son algunas de ellas.



LAMENTABLE...

el auge internacional que está teniendo la piratería de programas en CD-ROM según ultimas denuncias de empresas de UK y USA. La generalización del uso del CD por parte de los usuarios de PC, así como la bajada de precio de los equipos grabadores/copiadores de CD-ROM, unidos a la picaresca de los piratas de disquete reconvertidos, está comenzando a producir pérdidas a las compañías de software. No obstante, se investiga para detener esta tendencia y frenar la lacra de la piratería, y se empiezan a obtener resultados como los que ha conseguido DiskX-Press. Han desarrollado un sistema de encriptación de nombre Laserlok, que se basa en la grabación de una serie de marcas láser en el disco, que lo protegen contra todo tipo de copia. Pero como la seguridad tiene un precio, los discos que esta empresa reproduzca con este método tendrán un coste adicional, lo que no ha impedido que numerosas compañías de software expresen su interés por el mismo. DiskX-Press está preparada para comenzar la producción, así que no sería de extrañar que dentro de poco tuviéramos discos de este tipo en nuestras manos.





ACID HOUSE

Abracadabra

Todos sabemos que el verano es la época idónea para olvidarnos de los problemas nuestros de cada día, desconectar del trabajo o/y los estudios, ir a la playa a tumbarnos plácidamente mientras el sol nos tuesta la barriga, o hacer lo que, buenamente, cada uno tenga a su alcance, siempre que conlleve –claro está– el no dar ni golpe.

Pero no es menos cierto que nuestra idiosincrasia, desde que el hombre es hombre, el español es español, y Don Pelayo arreaba mandobles con su espada por toda la península, nos empuja, casi nos obliga, a eso de no dar ni golpe –sólo mandobles– durante todo el año. Y, claro está, el mundillo del soft no iba a ser una excepción.

Sin embargo, y como desde esta humilde columna se declaró en su momento, lo alucinante es que semejante corriente de pensamiento, está siendo adoptada cada vez en mayor medida por aquellos que uno, en su infinita ingenuidad, suponía seres más civilizados que nosotros, pobrecitos habitantes del mediterráneo. Pero, ¿vamos a incidir nuevamente sobre un tema harto conocido? No merece la pena, evidentemente.

Pero es el deber de un servidor, hacer público un hecho ciertamente sorprendente, capaz de dejar al más pintado con la boca abierta, exclamando cosas como "¡pardiez!", "¡cáspita!" o "¡sapristi!", ante el nivel que está alcanzando la citada corriente de pensamiento, con ciertas modificaciones, en los meses del caluroso estío, entre los bárbaros que Don Pelayo cascaba sin compasión.

Ahora no es que no se hagan las cosas, sino que, como en el "más difícil todavía" que los señores del circo tienen como máxima, las geniales compañías de software de todo el mundo han decidido que lo suyo es actuar en un plan enigmático, emulando a los más grandes prestidigitadores del mundo.

Unos cuantos pases mágicos, un par de abracadabras y con eso de que "la mano es más rápida que la vista", llegan, se plantan ante el personal con una versión no finalizada de sus juegos y dicen:

"Mirad, mirad, este es nuestro próximo lanzamiento. Se llama... –y aquí el nombre en cuestión, por ejemplo, «Don Pelayo's Quest»– y hemos aplicado estas técnicas y las de más allá, y patatín y patatán."

Y uno se queda mirando al juego, muy contento y feliz, y piensa: "Caray, pues no está mal del todo". Y entonces tiene la ingenua ocurrencia de solicitar información, material y, buscando el más difícil todavía, pide el juego.

Alguien suelta un "¡abracadabra!" y en ese momento el juego desaparece. La respuesta dada es "¿a qué juego te refieres?", para continuar con un "no, no. Eso es imposible. Este programa se lanzará en...", y te dicen una fecha que nunca resulta inferior a seis meses o un año.

La cara de haba que se le queda a uno vendría a ser la misma que hubiera puesto don Camilo si, en el momento de recibir el Nobel de manos del rey de Suecia, éste le hubiera hecho unos pases mágicos seguidos de un "abracadabra" para espetarle: "Verá don Camilo, es que andamos cortos de medallas y este año no le podemos dar el premio. Ya se lo entregaremos dentro de seis meses". Y mientras tanto, los Nobel de física, química, medicina, etc., acabaran en manos del resto de premiados.

Porque, para variar, estos juegos SÍ están disponibles fuera de nuestras fronteras para la prensa, y contemplar imágenes de los mismos en todas y cada una de las publicaciones foráneas que cualquiera pueda imaginar, es el pan nuestro de cada día.

El caso es que, llegado el verano, parece que las neuronas se resienten o que, para variar, constatamos con asombro y estupor –quién nos iba a decir que todavía nos quedaba capacidad de asombro– cómo el nuestro es un mercado de tercera división, en el que ni importamos ni contamos, a no ser para que nos den las migajas que los demás no quieren.

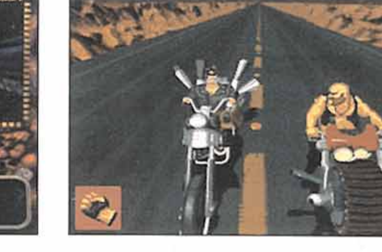
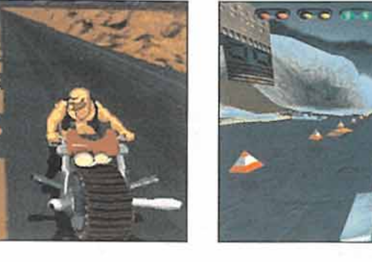
Lo mejor que se podría hacer, para no ser menos que los demás, en estos casos, es lanzar un abracadabra, seguido de unos cuantos pases mágicos, y desaparecer en una playa solitaria, tumbados al sol, soñando con Don Pelayo, espada en mano, en la entrega de los premios Nobel. A ver si alguien se atrevía a negarle una medalla.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA





JUEGO	DISPONIBLE	COMENT.	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	ADLIB	S B	ROLAND	GRAVIS
ARE YOU AFRAID OF THE...?	CD	CD	386DX/33	486DX/50	4 MB (500 KB BASE)	2 MB	SVGA (VESA)	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	NO	NO
DAEDALUS ENCOUNTER	PC CD, MAC CD	PC CD	486DX/33	PENTIUM/60	8 MB	4 MB	SVGA (VESA)	DOBLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
DARK FORCES	PC CD, MAC CD	MAC CD	68040	POWERPC	8 MB	5-13 MB	256 COLORES	SIMPLE VEL.	TECLADO	NO	NO	NO	NO
FULL THROTTLE	PC CD, MAC CD	PC CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	1 MB	VGA	DOBLE VEL.	RATÓN	NO	SI	NO	SI
HI-OCTANE	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/60	4 MB	1 MB	VGA/SVGA	DOBLE VEL.	TECLADO	SI	SI	SI	SI
MACHIAVELLI THE PRINCE	CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB (500 KB BASE)	10 MB	SVGA	DOBLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
SCOTTISH OPEN GOLF	CD	CD	486DX/33	486DX/50	4 MB (570 KB BASE)	1.5-20 MB	VGA	DOBLE VEL.	TECLADO	SI	SI	SI	SI
STRIKER 95	DISCO, CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB	12 MB	VGA	DOBLE VEL.	JOYSTICK	SI	SI	SI	SI
THE MOTORCYCLE WORLD	CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB	2 MB	SVGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
VIRTUAL POOL	CD	CD	386SX/40	486DX/50	510 KB	2 MB	VGA/SVGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
WING COMMANDER III	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB	HASTA 42 MB	VGA/SVGA	DOBLE VEL.	TECLADO	NO	SI	SI	SI









Suscríbete

ahora

y consigue 3

3 tres



números gratis y
unas tapas gratuitas
que **cuestan**
950 pesetas

- **3 NÚMEROS GRATIS** al suscribirte por un año. Paga 9 y recibe 12.
- **TAPAS GRATIS** por valor de **950 pesetas**
- **PRECIO FIJO** - el precio que pagas ahora es fijo para toda la duración de tu sucripción.
- Con tu suscripción, te **GARANTIZAS** que recibirás todos los números aunque se agote en el quiosco- siempre estarás al día de lo último.

LLÁMANOS A LOS TELÉFONOS
(91) 654 84 19 ó 654 72 18
(entre 9 y 14:30 y 16 y 18:30)
O ENVIA POR CORREO LA SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN QUE APARECE EN LA SOLAPA.

032 *HOBBYTEX#



Tu centro de ocio

SIN CUOTA DE ACCESO

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios.
Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

 Noticias, para estar al día de la actualidad informática.

 Forums, un punto de encuentro donde hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre los temas que te interesan.

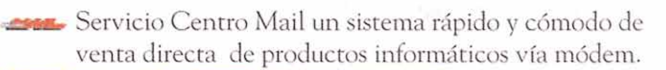
 Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

 Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

 Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas?

 Juegos y Concursos Interactivos, además de pasar un buen rato compitiendo con otros usuarios, podrás ganar un montón de premios.

 Mensajería-Buzones, mantén con tus amigos una correspondencia privada telemática y realiza tus consultas técnicas a través de nuestros buzones.

 Servicio Centro Mail un sistema rápido y cómodo de venta directa de productos informáticos vía módem.

 Transferencia de ficheros, te permitirá obtener programas completos, juegos, utilidades, cargadores, ficheros de música, actualizaciones «PCFútbol» , shareware, y tenerlos almacenados en tu ordenador.

 Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

 Trucos, la base de datos más completa y actualizada, con más de 5,000 trucos para los mejores juegos del mercado.

 Diccionario de Juegos, busca el juego que te interesa y obtén toda la información sobre él, desde requerimientos mínimos de instalación, hasta un comentario.

 A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio. Todo lo que tienes que hacer es llamar con el módem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. El coste de la llamada es de 21 pesetas por minuto, independientemente del lugar de España desde donde accedas.



CÓMO CONECTARTE

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un PC o compatible, un módem que cumpla la norma V22 Bis a 2.400 baudios o V23 y el software de emulación apropiado (por ejemplo, Hobbylink). También puedes conectarte utilizando un terminal Ibertex.





¿QUÉ ES HOBBYLINK?

Hobbylink es un sistema operativo para conectar con Hobbytex, que regalamos todos los meses en el disco de portada de PCMANíA. Si te conectas a HOBBYTEX a través de este programa, podrás aprovechar al máximo las prestaciones de tu PC, navegando con el ratón en un entorno gráfico avanzado.



HOBBYTEX# 032 HOBBYLINK

Con HOBBYTEX llegarás lejos.